



IAN LIVINGSTONE



PROVA DOS CAMPEÕES



PROVA DOS CAMPEÕES

Quando seu pequeno barco foi abalroado e esmagado por uma galera de aspecto agourento, você não teve outra escolha a não ser subir a bordo. Desafiado por uma tripulação de assassinos insensíveis, teria sido inútil lutar...

Desde aquele maldito dia, você permanece acorrentado a um banco – apenas mais um escravo da galera - remando à beira de um colapso, rumo a um destino desconhecido. Então, por fim, você atinge terra firme e é arrancado do navio para a luz brilhante do sol. Você ancorou na Ilha de Sangue e agora é, contra sua vontade, o escravo do Lord Camuss, o irmão maligno do Barão Sukumvit, criador do Calabouço da Morte! A mente deformada e destorcida do Barão Sukumvit redesenhou completamente o mortífero labirinto de Fang. Novas armadilhas e terrores, labirintos e monstros, aguardam você a cada rodada. Porém, antes mesmo que possa entrar no calabouço, você tem que suportar os jogos sanguinolentos dos gladiadores de seu malvado novo senhor. Poderá você sobreviver à Prova dos Campeões e libertar-se da escravidão?

Dois dados, um lápis e uma borracha é tudo que VOCÊ precisa para embarcar nesta aventura emocionante, que se completa com um sistema de combate elaborado e uma *Folha de Aventuras* para marcar ganhos e perdas.

Há muitos perigos pela frente e seu sucesso não está garantido. Depende de VOCÊ decidir que rota seguir, que perigos enfrentar e com que adversários lutará!

Ian Livingstone nasceu em Cheshire, em 1949. Ele é co-fundador (com Steve Jackson) da tão bem-sucedida cadeia Games Workshop, especializada em todos os tipos de jogos de fantasia e guerra.

Ian Livingstone

PROVA DOS CAMPEÕES



Ilustrado por Brian Williams

EDITORA



MARQUES SARAIVA

Título do original em inglês
TRIAL OF CHAMPIONS

Publicado por Penguin Books Ltd.
Harmondsworth, Mindlessex,
England
Copyright © Ian Livingstone, 1986.
Copyright Ilustrações © Brian Williams, 1986.

Direitos exclusivos para o Brasil
Copyright © 1993 by Marques Saraiva Gráficos e Editores.
Rua Santos Rodrigues, 240
Estácio
20250-430 Rio de Janeiro RJ
Tels.: (021) 273-9447/273-9449/273-9498
Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem
a permissão escrita da editora.

ISBN: 85-85238.50.X

Tradução :
Lilia Oliveira

Editoração Eletrônica:
Sylvia Coutinho

Para Steve Jackson

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

7

FOLHA DE AVENTURAS

10

HISTÓRICO

11

PROVA DOS CAMPEÕES

13

INTRODUÇÃO

Antes de embarcar na aventura, você deve primeiro determinar suas forças e fraquezas. Use os dados para fixar seus valores iniciais. Nas páginas 16-17 há uma *Folha de Aventuras* que pode ser usada para registrar detalhes de sua aventura. Nela, você encontrará quadros para marcar seus pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE.

É aconselhável que anote seus pontos na *Folha de Aventuras* a lápis ou use a *Folha de Aventuras* avulsa, que acompanha o livro.

Habilidade, Energia e Sorte

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e coloque este total no quadro de HABILIDADE na *Folha de Aventuras*.

Jogue ambos os dados. Some 12 ao resultado e coloque este total no quadro de ENERGIA.

Há também o quadro de SORTE. Jogue um dado, some 6 ao resultado e coloque este total no quadro de SORTE.

Por razões que serão explicadas abaixo, os pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE mudam constantemente durante uma aventura. Você deve manter um registro apurado desses valores e, por este motivo, é aconselhável que escreva nos quadros com letra pequena ou que tenha uma borracha à mão. Porém nunca apague seus valores *Iniciais*.

Embora você possa ganhar pontos adicionais de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, estes totais jamais podem exceder a seus valores *Iniciais*, exceto em ocasiões muito raras, quando receberá instruções numa referência específica.

Seus pontos de HABILIDADE refletem sua arte de espadachim e sua técnica de luta em geral; quanto maiores, melhor. Seus pontos de ENERGIA refletem sua constituição em geral, sua vontade de sobreviver, sua determinação e aptidão como um todo; quanto maiores seus pontos de ENERGIA, mais tempo você será capaz de sobreviver. Seus pontos de SORTE indicam o quanto você tem de sorte naturalmente. Sorte - e magia - são fatos da vida no reino da fantasia a ser explorado.

Combates

A todo momento você vai encontrar referências que o instruem a combater algum tipo de criatura. Pode ser dada uma opção para que fuja, mas se não o for - ou se escolher atacar a criatura mesmo assim - você deve resolver o combate como descrito abaixo.

Inicialmente, anote os pontos de HABILIDADE e ENERGIA da criatura no primeiro Quadro de Combate com Monstros que esteja vazio, em sua *Folha de Aventuras*. Os pontos de cada criatura são dados pelo livro cada vez que você tem um combate. A sequência do combate é:

1. Jogue ambos os dados uma vez para a criatura. Some seus pontos de HABILIDADE. Este total é a Força de Ataque da criatura.

2. Jogue ambos os dados, uma vez, para você. Some o resultado aos seus pontos atuais de HABILIDADE. Este total é a sua Força de Ataque.

3. Se sua Força de Ataque for maior que a da criatura, você a feriu. Vá para o item 4. Se a Força de Ataque da criatura for maior que a sua, ela o feriu. Vá para o item 5. Se ambos os totais de Força de Ataque forem iguais, vocês evitaram os golpes um do outro comece uma nova Série de Ataque a partir do item 1.

4. Você feriu a criatura, portanto diminua-lhe 2 pontos de ENERGIA. Aqui você pode usar sua SORTE para causar danos adicionais (veja a seguir).

5. A criatura o feriu, portanto diminua 2 de seus próprios pontos de ENERGIA. Você também pode usar sua SORTE aqui (veja a seguir).

6. Faça os ajustes apropriados nos pontos de ENERGIA da criatura ou nos seus próprios (e nos seus pontos de SORTE, se tiver usado a SORTE - veja a seguir).

7. Comece a próxima Série de Ataque retornando aos seus pontos atuais de HABILIDADE e repetindo todos os itens de 1-6. Esta sequência continua até que os pontos de ENERGIA da criatura com que está lutando, ou os seus, sejam reduzidos a zero (morte).

Combatendo Mais de Uma Criatura

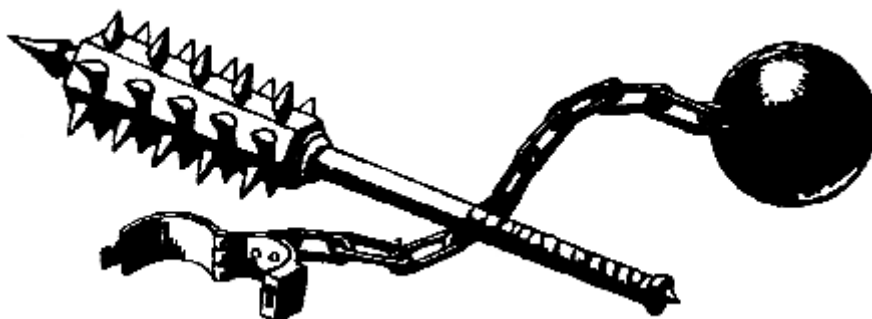
Se você se deparar com mais de uma criatura num combate específico, as instruções daquela referência lhe dirão como agir na luta. Algumas vezes você as tratará como um único monstro; em outras lutará com uma de cada vez.

Sorte

Muitas vezes durante sua aventura, seja em combates ou quando se encontrar em situações em que possa ter sorte ou ser azarado (mais detalhes são fornecidos nas próprias referências), você poderá recorrer à sua sorte para obter um resultado mais favorável. Mas tome cuidado! Usar a sorte é arriscado e caso seja azarado, o resultado pode ser desastroso.

O procedimento para usar sua sorte é o seguinte: jogue dois dados. Se o resultado for igual ou menor que sua SORTE atual, você está com sorte e o resultado será a seu favor. Se o resultado for maior que sua SORTE atual, você está com azar e será punido.

Este procedimento é conhecido como *Testar sua Sorte*. Cada vez que *Testar sua Sorte*, você deve subtrair 1 ponto de seu valor de SORTE atual. Portanto logo compreenderá que quanto mais se fiar em sua sorte, mais arriscado será.



Usando a Sorte em Combates

Em algumas referências do livro *lhe* será dito que *Teste sua sorte* e quais as conseqüências de ter sorte ou ser azarado. Contudo, nos combates, você tem a opção de usar sua sorte seja para infligir um ferimento mais sério na criatura que tenha acabado de atingir, seja para minimizar os efeitos do ferimento que a criatura acabou de *lhe* infligir.

Se tiver acabado de ferir a criatura, você pode *Testar sua Sorte* como descrito acima. Se tiver sorte, você infligiu um ferimento sério e pode subtrair 2 pontos extras do valor de ENERGIA da criatura. Entretanto, se for azarado, o ferimento terá sido um leve arranhão e você deve repor 1 ponto de ENERGIA da criatura (ou seja, em vez de diminuir-lhe os 2 pontos habituais, você marcará agora somente 1).

Se a criatura tiver acabado de feri-lo, você pode *Testar sua Sorte* para tentar minimizar o ferimento. Se teve sorte, deu um jeito de evitar todo o impacto do golpe. Reponha 1 ponto de ENERGIA (isto é, em vez de ter perdido 2 pontos de ENERGIA, você só perdeu 1). Se foi azarado, levou um golpe mais forte. Subtraia 1 ponto extra de ENERGIA.

Lembre-se que deve subtrair 1 ponto de seus próprios pontos de SORTE a cada vez que *Testar sua Sorte*.

Recuperando Habilidade, Energia e Sorte

Habilidade

Seus pontos de HABILIDADE não mudarão muito durante sua aventura. Ocasionalmente, uma referência pode dar instruções para que aumente ou diminua seus pontos de HABILIDADE. Uma Arma Mágica pode aumentá-la, mas lembre-se que apenas uma arma pode ser usada de cada vez! Você não pode exigir 2 bônus de HABILIDADE por carregar duas Espadas Mágicas. Seus pontos de HABILIDADE jamais podem exceder o valor *Inicial*, a menos que esteja instruído especificamente no texto.

Energia

Seus pontos de ENERGIA vão mudar muito ao longo de sua aventura, enquanto combate monstros e assume tarefas árduas. Quando se aproximar de seu objetivo, seu nível de ENERGIA poderá estar perigosamente baixo e os combates poderão ser particularmente arriscados, portanto seja cuidadoso! Diferente de outros Livros Jogos da Série Aventuras Fantásticas, você não começa sua aventura com Provisões.

Contudo, durante o curso da aventura, haverá oportunidades para que recupere pontos de ENERGIA de várias maneiras.

Lembre-se também que seus pontos de ENERGIA nunca podem exceder seu valor *Inicial*, a menos que especificamente instruído na referência em questão.

Sorte

Ao longo da aventura, são concedidas adições a seus pontos de SORTE, quando for particularmente sortudo. Detalhes são fornecidos nas referências do livro. Lembre-se que, como em HABILIDADE e ENERGIA, seus pontos de SORTE nunca podem exceder seu valor *Inicial*, a menos que instruído especificamente na referência em questão.

FOLHA DE AVENTURAS

QUADROS DE ENCONTROS COM MONSTROS

HABILIDADE
Habilidade
Inicial =

ENERGIA
Energia
Inicial =

SORTE
Sorte
Inicial =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

ITENS E ANOTAÇÕES

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

Habilidade =
Energia =

HISTÓRICO

É mais um dia quentíssimo e a temperatura no tombadilho escuro e pegajoso é insuportável. O ar está denso com o cheiro acre dos corpos suados. Não é permitido falar e o único barulho ouvido além do rangido monótono do navio é o do metódico e agudo estalido do chicote, e do agoniado grito que se segue. “Remem com mais força, seus cachorros!” grita o capataz caolho, assim que estala seu chicote mais uma vez. “Aproveitem esta viagem agradável enquanto podem, porque vão desejar estar de volta a bordo depois de um ou dois dias no lugar para onde estão indo!” Acorrentado a um banco e se esforçando muito no remo que puxa com outros dois escravos da galera, sua mente vagueia de volta ao desafortunado dia há uma semana, quando foi capturado.

Você tinha deixado Porto Blacksand num barco pequeno para navegar em direção sul, ao longo da costa da Baía das Ostras. Por azar, uma galera apareceu no horizonte indo em sua direção. Ela deslizou firmemente para mais perto e não demorou muito para que seu barco fosse esmagado debaixo da proa e você fosse forçado a mergulhar no mar. Não havia nada que pudesse fazer, a não ser subir pela corda que lhe foi lançada, já que seu barco tinha se tornado nada mais que uns poucos pedaços de madeira, flutuando sem rumo no mar. Seria inútil debater-se, uma vez que uma tripulação de 20 assassinos insensíveis o cercava.

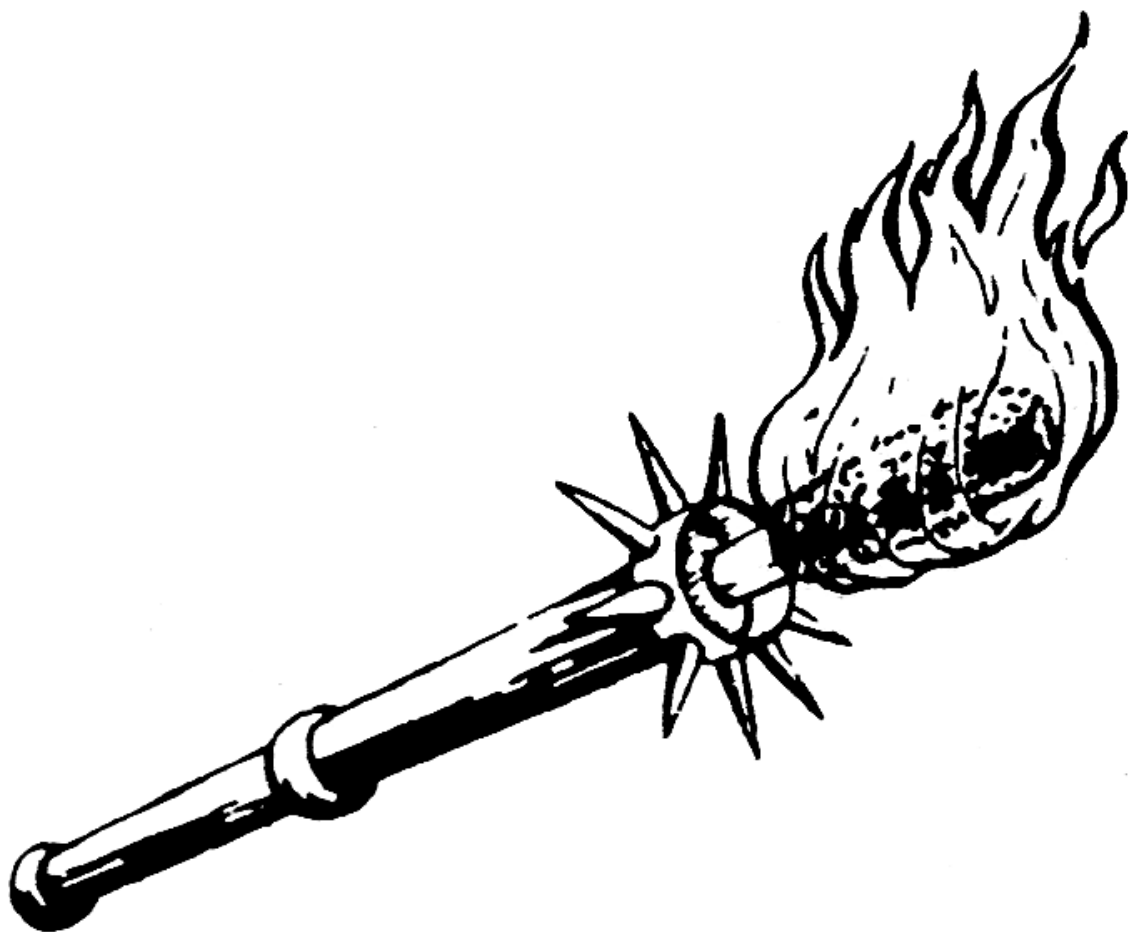
Uma voz rude atrás deles ordenou-lhes que se dispersassem. Um homem feio, com cicatriz, sorrindo maliciosamente e cuspidando no chão a saliva do fumo de mascar apareceu. Seus dentes eram quebrados e escuros, e uma lufada de mau cheiro de suas roupas sujas flutuou na brisa. “Capitão Bartella sempre entrega as mercadorias. Você substituirá o homem que morreu ontem de chicotadas. Foi ótimo ter raptado um marinheiro. Deve ser meu dia de sorte, mas não diria que é o seu.” O capitão soltou uma gargalhada, que era como uma longa exalação ruidosa e então gritou uma ordem para seu imediato: “Leve este rato para baixo para encontrar com o resto dos vermes.”

Desde aquele dia amaldiçoado, você permanece acorrentado, remando à beira de um colapso rumo a um destino desconhecido. De repente, você escuta um grito de “Terra à vista!” e põe-se a imaginar que malefício lhe aguarda. Uma hora depois, sente o navio bater contra um quebra-mar e há muita gritaria até que ele finalmente atraca. Você é arrancado da galera junto com os outros escravos e vê sob a luz brilhante do sol que está numa pequena ilha. No topo da ilha fica um castelo sombrio e, próximo a ele, há um anfiteatro semi-destruído. Um homem vestindo uma armadura preta entrega uma bolsa de moedas ao Capitão Bartella. Satisfeito com seu pagamento, o ruidoso capitão manda seus homens de volta ao navio e você os vê partir. O homem com a armadura preta dá um passo à frente, dizendo: “Vocês são agora propriedade de Lord Carnuss. É uma honra morrer para seu prazer na Arena da Morte, aqui na Ilha de Sangue. Somente um de vocês sobreviverá. Ele, ou ela, representará Lord Carnuss, em Fang, na próxima Prova dos Campeões. O Barão Sukumvit modificou seu labirinto mortal e está oferecendo agora 20.000 Moedas de Ouro para quem atravessá-lo. É claro que Lord Carnuss vai ficar com o prêmio caso vocês atravessem, mas suas vidas serão poupadas.

A reputação do Barão Sukumvit sofreu imensamente ano passado, quando uma pessoa conseguiu atravessar o labirinto; porém agora ele se gaba de que ninguém pode sobreviver a seu novo calabouço. Lord Carnuss gostaria que um de vocês fizesse Sukumvit engolir suas palavras. Vocês devem compreender que ele odeia a fama de seu irmão. Agora sigam-me.”

Você é conduzido para o castelo em cima da montanha, onde é trancafiado numa cela nas profundezas das câmaras inferiores. Quatro outros prisioneiros estão dividindo sua cela: um anão robusto, um homem-orc, um vigoroso oriental e um homem careca e musculoso. A atmosfera é horrível e poucas palavras são trocadas, enquanto cada um pondera sobre o combate iminente. Quarenta e dois escravos chegaram de navio e apenas um vai sobreviver. O prêmio duvidoso é entrar num labirinto mortal.

AGORA VIRE A PÁGINA





1

Na aurora do dia seguinte, você é despertado pelo som de passos pesados se aproximando pelo corredor. Uma chave gira na fechadura da porta da cela e dois guardas vestindo armaduras pretas entram, carregando bandejas de comida. “Comam bem” disse um deles, “já que vão precisar de toda sua energia para sobreviver a este dia. Ao final dele, vocês todos podem estar mortos.” O guarda se vira para você e oferece um pouco de pão e uma tigela de sopa. Se desejar pegar a comida, vá para **49**. Se preferir tentar dominar o guarda e fugir, vá para **292**.

2

Você passa por cima do imenso corpo da Centopéia Gigante e olha na entrada da caverna. As paredes estão molhadas e viscosas, você não consegue ver muito adiante dentro dela. Se desejar entrar, vá para **89**. Se preferir continuar andando ao longo do túnel, vá para **161**.

3

Um homem de aparência oriental, gordo e careca, está sentado de pernas cruzadas no meio do aposento. Ele está imóvel e segura uma vara de bambu entre suas mãos abertas. Meia dúzia de blocos de madeira colorida estão pairando no ar em círculo, acima dele. Os olhos do homem são cinzas e vazios; obviamente é cego. O quarto é escassamente mobiliado com uma cama de ripas de madeira, um guarda-louça e uma cômoda grande, que tem o lugar de honra no centro do assoalho. “Bem-vindo, concorrente número dois. Estava à sua espera. Sou Noy, um Mestre de Provas, e um servo do Barão Sukumvit. Meu dever é testá-lo de três maneiras antes de deixá-lo prosseguir. Está pronto?” Se desejar obedecer ao Mestre de Provas, vá para **369**. Se preferir combatê-lo com sua espada, vá para **200**.

4

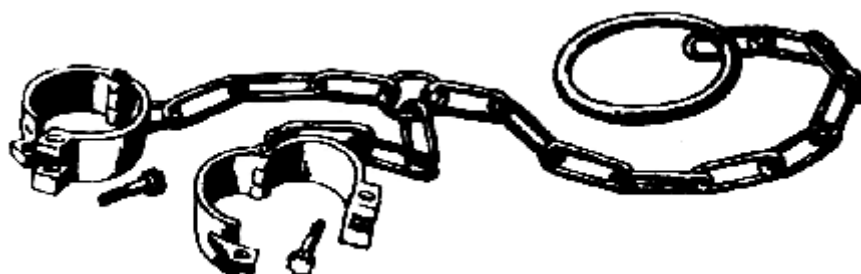
O líquido na jarra é um estranho preparado mágico, cujas propriedades mudam constantemente. *Teste sua sorte*. Se tiver sorte, vá para **135**; se for azarado, vá para **273**.

5

Você vê o túnel à sua frente fazer uma curva fechada para a direita. Entretanto, não vê uma besta pendurada na parede, apontando diretamente para você. Jogue um dado. Se saiu de 1-4, vá para **128**. Se saiu 5 ou 6, vá para **313**.

6

O campeão do caos corre em sua direção, sem medo do punhal em sua mão. Você mira rapidamente e atira o mais forte que pode. *Teste sua sorte*. Se tiver sorte, vá para **383**; se for azarado, vá para **121**.



7

Logo você chega a uma outra porta na parede do túnel. A maçaneta gira, mas pranchas de madeira foram pregadas no portal. Se desejar arrancar as pranchas de madeira com sua espada, vá para **336**. Se preferir continuar pelo túnel, vá para **45**.

8

Assim que você dá uma nova estocada, o elfo cai silencioso, o corpo desprovido de vida. A língua o solta e se retrai para a garganta cavernosa. Você arrasta o elfo para fora da boca, embora não haja mais nada que possa fazer por ele agora. Você está começando a se perguntar o que fazer, quando, de repente, os olhos do elfo se abrem. Ele sussurra em seu último sopro de vida: “Obrigado por tentar me salvar. Você não tinha que o fazer, porque nós dois sabemos que apenas uma pessoa pode sair daqui viva. Agora não vai ser eu. Pegue o que tenho e caminhe para dentro da boca. Se conseguir derrotar a coisa horrenda que me surpreendeu, acho que é o caminho certo.” Seus olhos se fecham novamente e ele suspira pela última vez. Você encontra um pote de pasta cinza que tem um aroma picante, num saco amarrado na cintura dele. Sabendo como são os elfos, você está certo de que a pasta tem propriedades de cura. Então decide esfregar o conteúdo do pote em seus ferimentos. A pasta surte o efeito desejado. Adicione 6 pontos à sua ENERGIA. Você também acha no saco uma garrafa pequena de tinta azul, que coloca dentro de sua bolsa. Pensa sobre o que o elfo lhe disse. Se desejar caminhar para dentro da boca, vá para **306**. Se preferir sair do aposento e continuar pelo corredor, vá para **138**.

9

Vagarosamente, você dá um passo para a direita e, quase imediatamente, escuta um grito agonizante seguido do baque surdo de um corpo caindo no chão à sua esquerda. Você anda sem fazer barulho. Um arrepio corre por sua espinha quando seu braço esticado, com escudo, entra em contato com alguma coisa, mas é somente a parede da arena. *Teste sua sorte*. Se tiver sorte, vá para **166**; se for azarado, vá para **73**.

10

Você golpeia a armadura, mas suas estocadas não surtem efeito. Quando se cansa durante o combate, é pego momentaneamente desprevenido e a clava golpeia seu flanco. Perca 2 pontos de ENERGIA. Você compreende que é inútil continuar lutando com a armadura, então corre para a porta em frente. Vá para **281**.

11

O velho mago o olha interrogativamente e diz: “Agora me conte exatamente quantos anéis de ouro você tem.” Se possuir um ou três anéis, vá para **278**. Se possuir cinco ou sete, vá para **92**. Se possuir nove ou onze, vá para **345**.

12

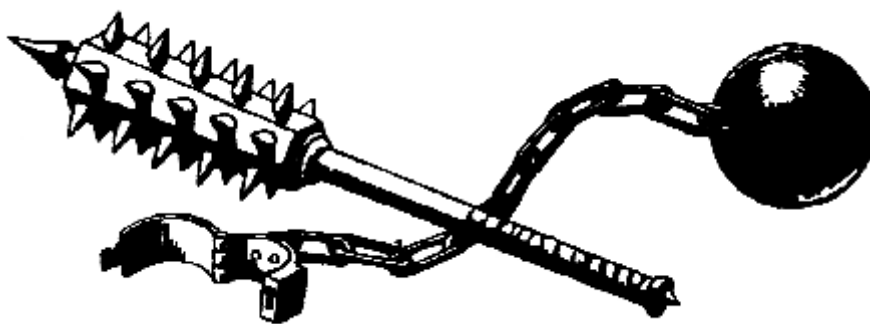
No momento que pressiona o botão, uma laje de pedra grande, no lado esquerdo da parede do túnel, se abre. Você anda pelo espaço e se vê em outro túnel. Logo chega a uma porta do lado direito da parede, onde há uma vassoura velha pregada. Se desejar abrir a porta, vá para **246**. Se preferir continuar ao longo do túnel, vá para **346**.



13

Você abre a porta e entra em um aposento pequeno, que não era visitado há anos. Uma camada grossa de poeira cobre tudo e teias de aranha estão penduradas como cortinas velhas e sujas. Dois esqueletos, com as bocas abertas, estão parcialmente submersos na poeira, pendurados na parede oposta. Um dos esqueletos está apontando para o outro. De repente a porta atrás de você bate e o esqueleto que está apontando começa a falar: “Não tenho irmãos ou irmãs, mas o pai daquele homem é o filho de meu pai. Quem é ele?” Você vai:

Correr para a porta?	Vá para 207
Responder que é o avô dele?	Vá para 84
Responder que é o pai dele?	Vá para 302
Responder que é o filho dele?	Vá para 371



14

Rapidamente você pega uma lança pequena e sobe pelo buraco de volta ao túnel, antes que alguém mais da colônia venha para investigar. Vá para **155**.

15

Com grande coragem e determinação, sua mente vence a ilusão de dor. Cai exausto no chão, quando a dor de seu corpo se esvai. Mas agora você está mentalmente fatigado e sua energia drenada. Perca 3 pontos de ENERGIA. Você se senta e retira a maldita vara. A Rainha Liche permanece silenciosa enquanto tira um anel de ouro de seu dedo e o lança a sua frente. Você não espera para saber seus motivos. Pegando o anel, corre para fora do aposento, para dentro do túnel. Se desejar ir para a direita, vá para **285**. Se desejar ir para a esquerda, passando a junção em forma de T, vá para **227**.

16

O calor das labaredas é intenso, mas o manto à prova de fogo o protege completamente. Depois da arcada, você se encontra numa encruzilhada. Olhando para a direita, não vê nada de interessante no túnel comprido; contudo, à sua esquerda, há alguma coisa pendurada no teto. Você decide investigar: vá para **88**.

17

A tática funciona. Sua maça entra na perna de seu adversário e o derruba. Ele permanece no chão, gemendo, e você sai de perto antes que mais alguém perceba onde você está. O mais silenciosamente possível, você se move para a esquerda. Vá para **120**.

18

Logo você descobre porque os ratos estão dentro do aposento onde você se encontra. É uma dispensa com barris, sacos e engradados empilhados até o alto. Jarras e garrafas estão amontoadas ao longo das prateleiras, que se alinham nas paredes do chão até o teto. Entretanto, muitas das comidas que você encontra estão velhas, dormidas ou podres, e os ratos comeram a maior parte do que restou. Depois de esvaziar quase todos os recipientes, as únicas coisas que você encontra, parecendo vagamente digeríveis, são um pão e um pouco de carne salgada. Você vai:

Comer o pão?

Vá para **57**

Comer a carne salgada?

Vá para **184**

Ficar sem comer e voltar para as escadas?

Vá para **305**

19

A não ser pelo medalhão de osso pendurado em seu pescoço, o Strider não possuía nada. Se desejar colocar o medalhão em volta de seu próprio pescoço, vá para **70**. Se preferir subir de volta pela corda, vá para **328**.

20

De repente você vê movimento adiante no túnel. Um pequeno humanóide olha para trás e então corre para longe de você. Intrigado com o ser, você decide correr atrás dele. Vá para **258**.

21

O túnel sobe de forma bastante íngreme e, rapidamente, torna-se mais frio. O chão escarpado logo muda para degraus de pedra, o que torna o caminho um pouco menos cansativo. Porém, você percebe que na metade da escada acima há três degraus seguidos, pintados de vermelho. Se desejar subir todos os degraus, vá para **372**. Se preferir pular sobre os três vermelhos, vá para **50**.

22

Você está no meio de uma procissão de quarenta e dois escravos, que seguem caminho por vários corredores, até chegarem ao anfiteatro. O sol já está batendo forte, fazendo com que a areia fique desconfortavelmente quente para seus pés descalços. Uma figura escura, de capuz, cercada de guardas, está sentada, ao alto, num degrau. Você a observa levantar-se, erguer os braços no ar, ordenando silêncio. “Vocês sabem porque estão aqui” Lord Carnuss começa. “É meu desejo ser representado na Provados Campões. Alguns de vocês morrerão hoje, outros amanhã e mais ainda depois de amanhã, até que apenas um sobre. Aqueles que estão para morrer, eu os saúdo.” Lord Carnuss senta-se novamente e faz um sinal com a cabeça para que os procedimentos comecem. Os escravos são divididos em sete grupos de seis e você se encontra num grupo acompanhado por um elfo, dois nórdicos, um anão e um ogre. Seu grupo é o primeiro escolhido e lhes é dito que o primeiro evento é uma corrida para testar força e energia. Um saco rústico contendo muitas pedras pesadas é amarrado às suas costas. Você vê carvões em brasa serem trazidos para a arena e despejados sobre um setor de pista de corrida provisório. Vocês seis estão alinhados no ponto de partida, cada um carregando seu peso e lhes é dito para correr em volta da pista até que um seja ultrapassado ou caia. Vocês então saem e todos se acotovelam por uma posição no caminho para pular a primeira pilha de carvões em brasa.

Se desejar ajustar-se à velocidade, vá para **310**. Se preferir ficar para trás, vá para **107**.

23

O túnel segue reto por cerca de cem metros antes que você encontre qualquer coisa de diferente. Na parede esquerda há um arco de pedra com cabeças de dragão feitas de ferro. Labaredas saem de suas bocas, fazendo uma cortina de fogo pelo arco. Adiante no túnel, você vê alguma coisa pendurada no teto. Se desejar correr através das labaredas do arco, vá para **101**. Se preferir investigar sobre o que está pendurado no teto, vá para **88**.

24

Nenhum dos outros concorrentes entra no aposento da feiticeira atrás de você. Quando ela se rematerializa em seu quarto, dá uma gargalhada da sua cara na tampa da caixa. Não haverá mais visitantes durante pelo menos um ano e você vai ficar preso na armadilha para sempre, no vácuo.



25

O Mestre de Provas permanece em silêncio por um momento e, então, diz vagarosamente: “Você passou no segundo teste. Agora vem a parte final: lute comigo! Nós lutaremos com varas de bambu – não até a morte, mas uma luta de espada simulada. Qualquer golpe na cabeça ou no peito será considerado um ferimento de morte. Para sua informação, minha cegueira não é uma desvantagem, uma vez que meus ouvidos me dirão onde está. Agora pegue sua vara no armário, já estou preparado.” Assim que pega a vara, o Mestre de Provas se levanta e os blocos de madeira caem no chão. Pisando silenciosamente com pés descalços, ele se move em sua direção, a cabeça virada de lado para ajudar a audição. Se desejar avançar para ele com sua vara e desequilibrá-lo com um golpe rápido, vá para **134**. Se preferir se aprontar para evitar um golpe, vá para **204**.



26

Assim que você toca a maçaneta, escuta latidos e rugidos altos. Você abre a porta e vê um cachorro preto, nojento, de duas cabeças, se esticando na coleira presa a um gancho, na parede oposta de um aposento pequeno. Seus olhos são vermelhos e a saliva pinga continuamente de suas bocas cheias de dentes pontiagudos. No aposento está uma bagunça terrível, com tudo quebrado ou mastigado pelo cão. Numa prateleira presa à parede atrás dele, há uma caixa de metal. Você vai:

Atacar o cachorro?

Vá para **294**

Soprar seu apito de madeira (se tiver um)?

Vá para **67**

Fechar a porta e caminhar para o corredor?

Vá para **379**

27

Você joga o anel de ouro dentro da caixa e pisa cuidadosamente na ponte de corda. Parece ser forte o suficiente para aguentar seu peso e você corre através dela sem ser desafiado. Vá para **117**.

28

Enquanto caminha, você escuta o barulho da água pingando do teto, fazendo poças rasas no chão de pedra. Você estende a mão, pega uma gota - e grita de dor. Não é água, como tinha pensado, mas algum tipo de ácido corrosivo. Se tiver um escudo, vá para **71**. Se não tiver, você pode seguir e correr o risco de ser queimado (vá para **335**) ou voltar para a elevação e ir pelo outro arco (vá para **291**).

29

Você reúne toda sua energia mental e, de alguma forma, dá um jeito de romper o domínio que o Demônio de Ossos exerce sobre sua mente. Segurando firme no punho de sua espada com ambas as mãos, você dá um passo à frente, determinado a destruir seu oponente maligno.

DEMÔNIO DE OSSOS

HABILIDADE 10

ENERGIA 8

Antes de cada Série de Ataque, jogue um dado. Se sair 1 ou 2, você não vai conseguir resistir ao ataque mental do Demônio de Ossos e vai ficar novamente paralisado de medo (vá para **265**). Se sair de 3 a 6, vai continuar a resistir a seu ataque mental e lutar normalmente. Se vencer o combate, vá para **326**.

30

A flecha o atinge por trás do ombro. Perca 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Até tocar na flecha é uma agonia, entretanto você aguenta a dor e a retira. Prestando mais atenção à sua volta, segue novamente em frente: vá para **398**.

31

O Bonecrusher fareja o ar e, sentindo onde você está, se move agilmente para esquerda, bem na hora que você solta a rede, que não pega nada, só areia. Perca 1 ponto de SORTE. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para **66**. Se o total for maior, vá para **334**.

32

Você antecipa o movimento do Mestre de Provas. Fazendo um arco extenso, ele leva a vara em direção ao seu flanco, mas você o bloqueia com facilidade. A vara dele bate na sua fazendo um barulho alto. Se desejar tomar a iniciativa e contra-atacar, vá para **239**. Se desejar defender-se de novo, vá para **267**.

33

A grama e as flores secas são usadas como ninho por uma aranha venenosa de costas vermelhas. Inadvertidamente, sua mão esbarra nela andando pelo caule de uma papoula. A aranha pica sua mão e o efeito do veneno é imediato. Perca 4 pontos de ENERGIA. Se sobreviver à picada da aranha, você prossegue pelo túnel: vá para **69**.

34

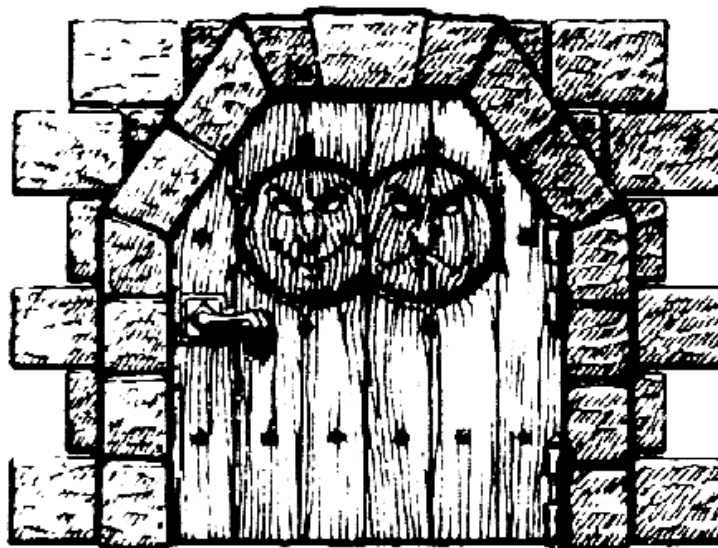
O baú está cheio de pertences do Orc, embora a - maioria deles seja bobagem. Um pote de rabos de rato, ossos da bacia de um ogre, pão bolorento, um par de botas gastas, uma flecha quebrada, calças úmidas que estão verdes de limo, três pregadores de madeira e uma jarra de água rachada são apenas alguns dos itens encontrados no baú. Mas embaixo de todo este lixo, você encontra uma armadura peitoral. Se desejar experimentá-la, vá para **321**. Se preferir sair do aposento sem ela e continuar ao longo do túnel, vá para **133**.

35

Você segue as instruções e observa o Mestre de Provas enquanto conta os anéis. “Até aqui tudo bem” ele diz. “Agora, se me seguir, nós vamos entrar na próxima etapa.” Ele junta os anéis e o leva para o trono em que está sentado. Devolve-lhe os anéis e manda que você se sente. No braço da cadeira há um painel dividido em nove quadrados, três por três, com cada quadrado numerado de um a nove. “Agora quero que você ponha, em ordem, três anéis em três dos quadrados numerados. Se souber em quais quadrados pôr os anéis, vá para aquela referência. Se não souber, vá para **286**.”

36

Você acha um anel de ouro embaixo da palha, no chão de pedra. Coloca-o na bolsa de couro em seu cinto e sai do aposento para prosseguir pelo túnel. Vá para **82**.





37

Você caminha rapidamente para dentro da caverna e, quando seus olhos se acostumam ao escuro, enxerga uma pessoa que está gritando por socorro. É o pequeno humanóide, a quem viu não faz muito tempo, e que agora está preso numa imensa teia de uma Aranha Gigante. Sem conseguir se livrar dos fios emaranhados e pegajosos, o homenzinho implora que você corte os fios para libertá-lo. De repente, a aranha cai do teto em sua teia e corre em direção à sua presa encurralada. Se desejar enfrentar a Aranha Gigante, vá para **118**. Se preferir abandonar o homem e continuar pelo túnel, vá para **397**.

38

Você cai de mau jeito nos degraus e torce seu pulso. Perca 1 ponto de HABILIDADE. Seu machucado não o impede de levantar-se e renovar seu esforço. Volte para **8**.



39

O impacto do virote de besta o derruba de costas. Uma dor violenta ataca sua coxa onde você vê o virote projetando-se. Perca 2 pontos de ENERGIA. Rangendo os dentes, puxa o virote de sua coxa e cobre o ferimento o melhor que pode. Mancando dolorosamente, vira-se e caminha outros cinquenta metros até chegar a uma porta na parede à direita. Se desejar abrir a porta, vá para **104**. Se preferir continuar andando, volte para **20**.

40

O velho dá uma cambalhota de costas e aterrissa suavemente em pé, com um sorriso no rosto. Você decide esperar e deixá-lo realizar o próximo movimento. Vá para **204**.

41

Assim que puxa o machado do bloco de madeira, ele passa a ter vontade própria e você fica impossibilitado de soltá-lo. Primeiro, o machado faz amplos cortes pelo ar, a lâmina brilhando perigosamente perto de suas pernas. *Teste sua sorte*. Se tiver sorte, vá para **296**; se for azarado, vá para **269**.

42

A maça atinge seu ombro, mas é somente um golpe leve. Perca 1 ponto de ENERGIA. Você continua a balançar sua própria arma e agora com sucesso, já que a bola atinge a perna de seu oponente, derrubando-o. Ele fica gemendo na areia e você se afasta antes que alguém mais perceba onde está. O mais silenciosamente possível, você se move para a esquerda: vá para **120**.

43

Você entra em um aposento pequeno que está vazio, exceto por nele haver uma armadura com um capacete alado em seu topo. A armadura está suspensa entre duas cadeiras de espaldar alto e um escudo está apoiado contra uma delas. Há uma outra porta na parede oposta, que também está pintada com runas e símbolos. Você vai:

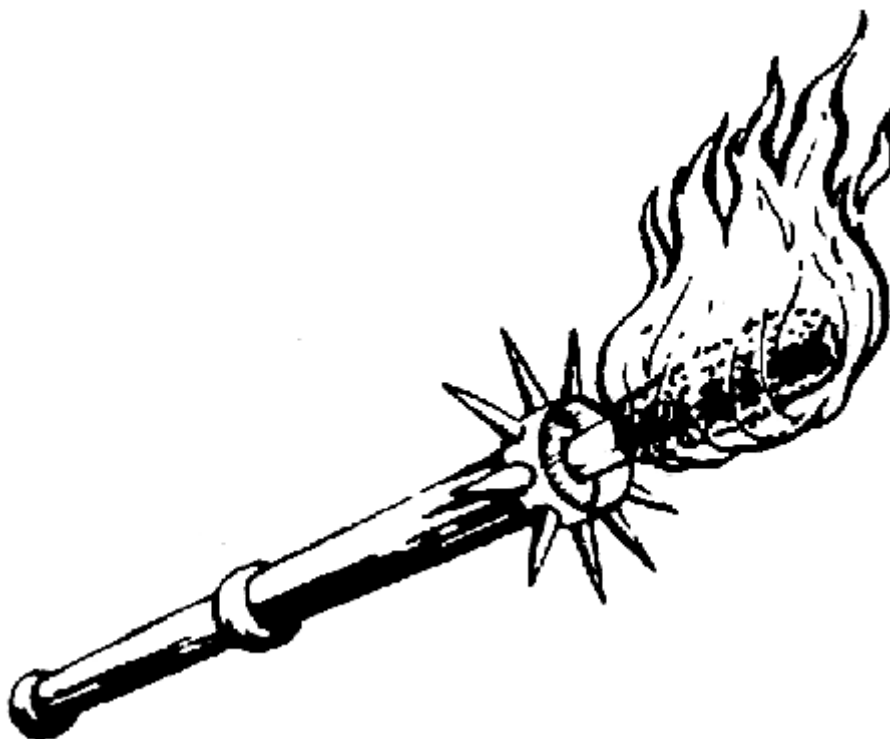
Pegar o capacete alado?	Vá para 126
Pegar o escudo?	Vá para 187
Tentar decifrar as runas?	Vá para 157
Abrir a porta e deixar o aposento?	Vá para 221

44

Na parede esquerda do túnel, você vê um buraco de cerca de meio metro de diâmetro. Você pode ouvir uma mistura estranha de estalidos e zumbidos. Se desejar subir pelo buraco, vá para **340**. Se preferir prosseguir, vá para **155**.

45

Não demora muito e você chega a outra porta ainda na parede esquerda do túnel. Se desejar abrir a porta, vá para **235**. Se preferir continuar a andar, vá para **177**.





46

Você sobe a escada o mais silenciosamente possível e espreita pelo buraco do teto. Vê um goblin morto estirado no chão, sua mão ainda está segurando uma caixa de prata. Uma pedra foi removida da parede oposta e você presume que a caixa estava escondida atrás dela. Se desejar pegar a caixa de prata, vá para **224**. Se preferir descer a escada e continuar a caminhar pelo túnel, vá para **361**.

47

Enquanto anda cuidadosamente ao longo do túnel, de repente você percebe um estranho estalido. Fora da escuridão, da entrada de uma caverna na parede do túnel, corre um monstro de três metros de comprimento, com muitas patinhas. O estalido vem das placas pretas, ossudas da armadura quitinosa se esfregando umas nas outras, quando ele se move. O monstro avança em sua direção. De repente pára e se levanta sobre as patas traseiras de maneira que possa atirar-se para frente, a fim de mordê-lo com suas mandíbulas fortes. Por um momento a parte macia, embaixo da barriga da Centopéia Gigante, fica exposta. Se você estiver carregando uma lança, vá para **244**. Se não tiver uma lança, vá para **270**.

48

Você olha para as alavancas e faz sua escolha. Você Vai puxar:

A alavanca número 3?	Vá para 377
A alavanca número 6?	Vá para 257
A alavanca número 9?	Vá para 158
A alavanca número 12?	Vá para 116

49

A sopa é engrossada com galinha e legumes e tem sabor delicioso. Você a devora gulosamente e aproveita até as últimas gotas com o pão. Não tem comido bem por uma quinzena e agora se sente pronto e inteiro para a próxima provação. Quando termina de comer tudo, é levado para começar seu primeiro dia na Arena da Morte. Volte para **22**.

50

Os degraus são bastante abruptos e requerem um poderoso salto para transpô-los. Se estiver vestindo uma armadura peitoral, vá para **206**. Se não a estiver vestindo, vá para **327**.

51

Numa manobra hábil, você muda sua defesa e desce a vara para proteger suas costelas. A vara do Mestre de Provas bate na sua com um estalo alto. Se desejar tomar a iniciativa e contra-atacar, vá para **239**. Se desejar se defender de novo, vá para **267**.

52

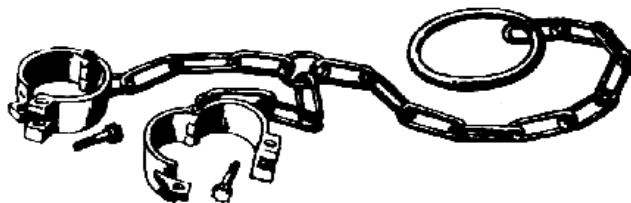
O aposento está vazio, exceto por haver um monte de palha e ossos velhos no canto oposto. Se desejar revistar a palha, volte para **36**. Se preferir deixar o aposento e andar ao longo do túnel, vá para **82**.

53

O capuz é feito de um material especial, que tem propriedades resistentes ao fogo. Adicione 1 ponto à sua SORTE. Se desejar olhar agora nas quarta e quinta urnas, vá para **147**. Se preferir prosseguir, vá para **69**.

54

No fundo do abismo há uma estaca afiada apontando para cima. Você aterrissa na ponta dela e a morte é instantânea.



55

Embora pareça que sua espada corte o ídolo, ela não o machuca nem um pouco. Ele é imune a armas que não são mágicas. Suas lâminas brilhantes chovem sobre você e é impossível escapar. Você se defende valentemente por muitos minutos, até que uma das espadas finalmente quebra sua defesa. A prova acabou para você.

56

Você amaldiçoa sua escolha de armas, pois sabe que espadas não ferem o couro duro do Bonecrusher. Há apenas um modo de matar um Bonecrusher: fazê-lo cair ao chão, para que seu equilíbrio delicado seja totalmente destruído e para que seja impossível para ele levantar-se novamente. Você terá que golpear suas pernas e ao mesmo tempo evitar seu aperto fatal.

BONECRUSHER

HABILIDADE 9

ENERGIA 10

Assim que perder uma Série de Ataque, vá para **343**. Se vencer sem perder nenhuma Série de Ataque, vá para **268**.

57

No momento em que abre o pão, alguma coisa pesada cai no seu colo. É uma lima de ferro, que pode ser-lhe útil no futuro. Você o enfia no seu cinto e começa a comer o pão. Adicione 2 pontos de ENERGIA. Se desejar comer a carne salgada agora e ainda não o tiver feito, vá para **184**. Ou então não há mais nada que possa fazer, a não ser subir as escadas de volta (vá para **305**).

58

Caminhando, você pisa numa pedra que aciona uma armadilha escondida. Barras de ferro caem de buracos do teto à sua frente e atrás de você. Você se esforça para levantá-las, porém não consegue movê-las e são muito grossas para vergá-las. Se estiver carregando uma lima na sua bolsa, vá para **106**. Se não possuir uma lima, vá para **396**.

59

A porta está trancada. Se desejar arrombá-la com seu ombro, vá para **91**. Se preferir não fazer esse esforço e andar pelo túnel, vá para **150**.

60

Como esperado, a dobradiça estala e se abre, quando você puxa a tromba do elefante. Um anel de ouro cai no chão; você o pega e o coloca na bolsa de couro. Não desperdiça mais tempo no aposento e caminha rapidamente em direção à passagem. Vá para **263**.



61

Um viva ressoa quando seu oponente cai no chão. Você escuta guardas entrarem na arena; logo sua venda é removida e suas armas são desamarradas de seus pulsos. Você é levado para sua cela, compreendendo que apenas o sulista está entre você e a vitória. Nessa noite é bem alimentado e curativos são feitos em seus ferimentos. Adicione 4 pontos à sua ENERGIA. De manhã o ritual familiar de ser levado para a arena é repetido, mas desta vez você é colocado face a face com o sulista. Um punhal e um soco inglês são fornecidos a cada um. O combate final da arena começa ao sinal de Lord Carnuss.

SULISTA HABILIDADE 10 ENERGIA 10

Se vencer, vá para **261**.

62

Sua têmpera leva o golpe esmagador com toda força. Você cai para trás no chão, sua espada na metade de sua bainha. Sua prova está terminada.

63

Você tem sorte de estar vestindo um talismã que o protege contra o ataque mental de um Demônio de Ossos, que paralisa seus oponentes pelo medo. Adicione 1 ponto à sua SORTE. Segurando firmemente sua espada, você dá um passo à frente para enfrentar seu adversário.

DEMÔNIO DE OSSOS HABILIDADE 10 ENERGIA 8

Se vencer, vá para **326**.

64

Enquanto luta para escapar dos fios emaranhados da teia, a Aranha Gigante pica sua perna profundamente. Perca 2 pontos de ENERGIA. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para **108**. Se o total for maior, vá para **254**.

65

Você encontra um pouco de alimento, que foi parcialmente comido, nas peles esfarrapadas do Troll da Colina. Cheira terrivelmente mal e não parece nem um pouco apetitoso. Se mesmo assim desejar comê-lo, vá para **201**. Se preferir continuar, vá para **211**.

66

Sua destreza permite que pegue a rede ao mesmo tempo em que evita os braços violentos do Bonecrusher. Mais uma vez você mira e arremessa a rede. Jogue um dado. Se o resultado for de 1 a 3, vá para **255**. Se o resultado for de 4 a 6, vá para **189**.

67

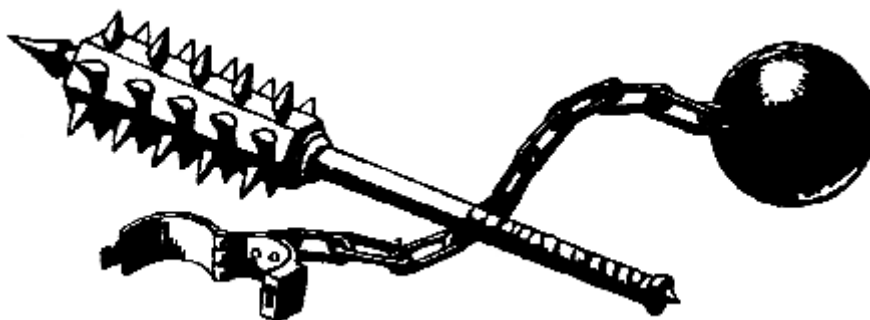
A nota aguda emitida pelo apito tem um efeito tranqüilizante para o cachorro. Ele pára de rosnar e seus olhos começam a fechar lentamente. Ele se acomoda no chão e logo adormece. Vá para **217**.

68

Você chega, logo à entrada, na parede direita e depara-se com uma porta pesada de ferro. Coloca o ouvido nela e só consegue escutar uma voz de mulher cantando. Se desejar abrir a porta, vá para **318**. Caso contrário, você pode continuar pelo túnel (vá para **285**) ou voltar para o outro caminho da junção em forma de T (vá para **227**).

69

Você chega a uma outra porta vinte metros adiante. A porta está pintada de preto e tem uma maçaneta dourada grande em forma de anel. Se desejar abrir a porta, vá para **182**. Se preferir prosseguir, vá para **109**.



70

Não acontece nada de estranho, ou contra você, pelo fato de ter colocado o medalhão. Você olha ao redor e decide que o melhor plano é subir de volta pela corda. Vá para **328**.

71

Segurando o escudo sobre sua cabeça, caminha ao longo do túnel sem se ferir. Finalmente vê luz do dia, no fim do túnel, e caminha rapidamente em sua direção. Vá para **188**.

72

O Mestre de Provas permanece em silêncio por um momento e então diz lentamente: “Você não passou no teste. Vai se tornar agora meu servo para substituir o homem das cavernas na futura competição de cabo-de-guerra.” Você sabe que é impossível sobrepujar o poder mágico do Mestre de Provas e se resigna a uma vida de servidão. Contudo, talvez um dia você tenha sua vingança contra Lord Carnuss...

73

Sem que você saiba, há um corpo estirado na areia, exatamente em seu caminho. Você tropeça nele e cai no chão. De repente, escuta o som chiado de uma maça sendo balançada perto. O manejador da maça o ouviu cair e está se encaminhando para a matança. Porém ele também tropeça no corpo e cai sobre você. Ele é pesado e está encharcado de suor. Você começa a lutar com ele na areia, socando com seu braço do escudo, enquanto tenta libertar seu outro braço para balançar a maça.

ESCRAVO

HABILIDADE 9

ENERGIA 8

Se vencer, vá para **196**.



74

Você começa a levantar a grade, de repente, ela voa pelo ar, empurrada por uma criatura poderosa e hedionda vinda de baixo. Uma cabeça grotesca surge num corpo comprido e segmentado. Não tem olhos, mas uma boca de ventosa, cercada por ganchos afiados, a criatura parece muito com um verme gigante grudento. Atraído pelo calor de seu corpo, o Verme de Sangue estende seu corpo para frente, numa tentativa de se enganchar na sua carne. Jogue um dado. Se sair de 1 a 3, vá para **325**. Se sair de 4 a 6, vá para **234**.

75

O porco se despedaça em muitas partes com um golpe do punho de sua espada. Junto com os fragmentos de barro, você vê caído um pequeno amuleto feito de coral preto brilhante. Entretanto, o amuleto é amaldiçoado e lhe trará má sorte. Perca 2 pontos de SORTE. Na parte de trás da caverna, encontra-se uma passagem escura e pequena, que adentra a escuridão. Se desejar andar pela passagem, vá para **144**. Se preferir voltar para o túnel estreito, vá para **230**.

76

De repente, escuta passos vindo rapidamente pelo corredor: alguém ou alguma coisa veio investigar o porquê do barulho. Segurando sua espada firmemente, você vira e se depara com um guarda Orc Mutante, fortemente armado, avançando com sua alabarda.

ORC MUTANTE

HABILIDADE 7

ENERGIA 7

Se vencer, vá para **341**.

77

Você sobe correndo os degraus de pedra e começa a cortar a língua imensa com sua espada. Abre-se um talho grande, que bombeia sangue púrpura, encharcando-o e tornando os degraus traiçoeiramente escorregadios. Enquanto a língua balança para todo lado, o elfo grita mais alto em agonia. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá, para **245**. Se o total for maior, vá para **132**.

78

Você vê a perna do ogre bem a tempo e dá um jeito de pular sobre ela e correr para a frente. Você diminui novamente e comanda a velocidade da corrida de modo a lhe convir. Corre várias voltas da arena, trincando os dentes com mais força, cada vez que pula sobre os carvões em brasa. Depois de vinte minutos, ninguém foi deixado para trás, então um dos nórdicos decide disparar para a frente. Ele ultrapassa-o e todo mundo acelera para não ficar para trás. Jogue dois dados, adicionando 3 ao resultado se foi chicoteado pelos guardas. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para **360**. Se o total for maior, vá para **250**.

79

O Troll da Colina o vê pelo canto do olho e vira-se para encará-lo. Parece ainda mais irado que antes e pega sua machado de guerra para atacá-lo, num frenesi raivoso.

TROLL DA COLINA

HABILIDADE 9

ENERGIA 10

Se vencer, volte para **65**.

80

Você luta contra a ilusão, mas sua mente acredita que a dor é real. Cai no chão, contorcendo-se em agonia, uma vez que a dor torna-se mais intensa. Perca 4 pontos de ENERGIA. A Rainha Liche levanta-se lentamente de seu trono e caminha para desferir a estocada mortal com seu punhal de osso. Em agonia, você põe-se de pé para enfrentá-la.

RAINHA LICHE

HABILIDADE 9

ENERGIA 9

Durante este combate, você reduz 3 de seus pontos de HABILIDADE. Se vencer, vá para **277**.

81

Você tira as mãos douradas de sua bolsa de couro e as encaixa, na cavidade, no centro do relógio. Está marcando três horas, precisamente. Você gira os ponteiros e deduz qual deles deve ser puxado. Volte para **48**.

82

O túnel logo chega ao fim, na junção em forma de T. Se desejar ir para a esquerda, vá para **229**. Se desejar ir para a direita, vá para **304**.

83

A flecha o atinge no meio de suas costas e perfura seu coração. Mais uma vez o Calabouço da Morte faz jus a seu nome.

84

“Você paga com sua vida pela sua ignorância” soa a voz do esqueleto. Seu dedo lança uma rajada de energia, que atinge seu peito, matando-o instantaneamente.

85

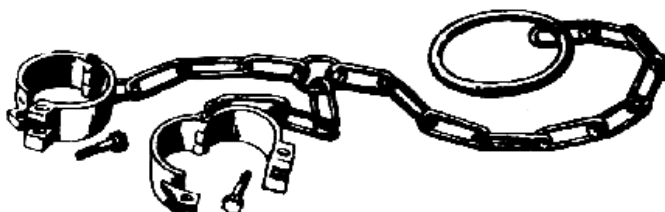
Você pula a língua ensanguentada e vê que os degraus descem um longo caminho. Você mal pode perceber a voz apagada de uma garota cantando. Se desejar descer os degraus e investigar, vá para **364**. Se preferir voltar para fora do túnel, vá para **138**.

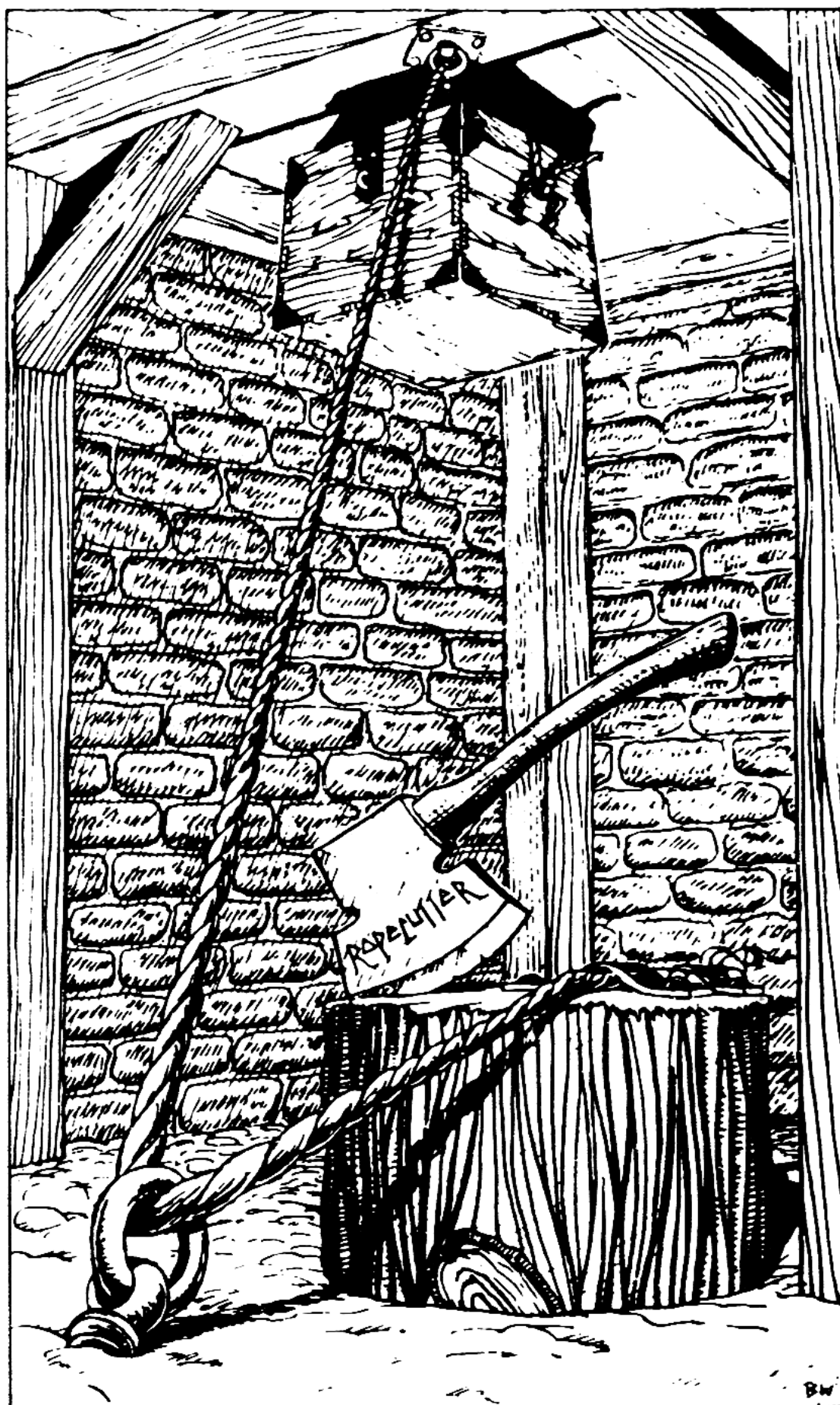
86

Seu tornozelo está terrivelmente torcido, tornando impossível correr. O nórdico logo corre em volta da arena e o ultrapassa, terminando a corrida. Enquanto os outros cinco corredores, que estão de pé, são levados para suas celas, você é rapidamente morto, antes que a próxima corrida comece.

87

Em total escuridão, suas mãos trêmulas tateiam dentro da bolsa à procura do frasco. Se você tiver mais de um frasco em sua bolsa, vá para **365**. Se possui somente o frasco contra veneno, vá para **331**.





88

Conforme se aproxima, você vê que a corda está laçada a um gancho no teto e que uma caixa de madeira está suspensa por ela, completamente fora de seu alcance. A outra ponta da corda está presa a um gancho no chão e a um bloco de madeira mais atrás, onde está presa a lingüetas de ferro. Um machado está preso ao bloco e uma inscrição na lâmina diz: “Cortador de corda”. Você vai:

Cortar a corda com o machado?

Volte para **41**

Cortar a corda com sua espada?

Vá para **149**

Ignorar a corda e prosseguir?

Vá para **388**

89

Assim que penetra mais profundamente na caverna, o barulho das gotas de água, caindo do teto dentro da piscina abaixo, torna-se mais alto. Na escuridão da caverna, você não vê a cobra venenosa, que está deslizando em seu caminho. *Teste sua sorte*. Se tiver sorte, vá para **105**; se for azarado, vá para **137**.

90

Um som delicado soa do pequeno sino, quando o toca com o cabo de sua espada. Você escuta um revoado de asas acima de sua cabeça. Apronta-se para defender-se, mas um pombo branco voa para baixo e pousa no topo do sino. Para sua surpresa, ele está segurando em seu bico um anel de ouro, que cai na palma de sua mão. Com o anel seguramente guardado em sua bolsa, você volta pelo corredor e vira à esquerda para dentro do túnel. Vá para **333**.

91

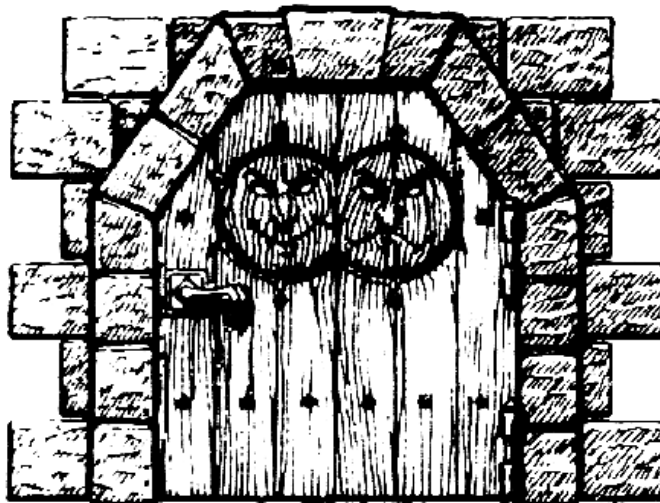
Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que sua HABILIDADE, vá para **332**. Se o total for maior, vá para **357**.

92

O Mestre de Provas manda você colocar os anéis no topo do banco. Vá para **367**.

93

As escadas terminam em uma porta, da qual você pode ouvir o som de animais guinchando e patas batendo. Se desejar abrir a porta, vá para **146**. Se preferir subir as escadas, vá para **305**.





94

Você mantém um ritmo estável de se agachar e pular; vagarosamente, a estaca pára. Você sobreviveu a uma outra provação. O próximo teste começa imediatamente: você e os restantes são divididos em dois grupos de cinco. Você observa o primeiro grupo de um anão, um homem-orc, uma guerreira, um bárbaro e um sulista moreno, parados silenciosamente, enquanto uma maça é amarrada em cada um de seus braços de espada e um pequeno escudo é amarrado em sua outra mão. Eles, então, são vendados e lhes é ordenado que comecem o combate, um contra o outro, até que somente um sobre de pé. É um espetáculo asqueroso de se assistir: os lutadores pisam cautelosamente pela arena, balançando suas armas. O anão cai primeiro, rapidamente seguido pela guerreira. No fim, o sulista fica triunfante e sua venda é removida. Ele é conduzido para fora e cada membro de seu grupo é armado da mesma forma. Você pode sentir seu coração batendo em seu peito, quando a ordem é dada para começar a combater os quatros adversários invisíveis. Descalços na areia, ninguém faz um barulho sequer. Se desejar dar um passo para sua esquerda, vá para **297**. Se desejar dar um passo para sua direita, volte para **9**.

95

A água fria da fonte é refrescante, mas tem um efeito colateral terrível. Adicione 1 ponto à sua ENERGIA, mas deduza 2 pontos de HABILIDADE, já que a água acelera seu processo de envelhecimento. Você envelheceu trinta anos em menos de um minuto. Contudo não percebe o que aconteceu e prossegue caminhando resolutamente pelo túnel. Vá para **329**.

96

Você puxa algumas pedras da pilha e vê que há uma porta atrás. Se desejar perder tempo tirando as pedras para que possa abrir a porta de ferro, vá para **215**. Se preferir andar para a porta, no outro lado da junção em forma de T, vá para **375**.

97

A fruta é deliciosa e satisfaz. Adicione 2 pontos à sua ENERGIA. Depois de comer o suficiente, você abre a única porta do aposento. Vá para **163**.

98

A porta abre para um aposento que está vazio, exceto por haver uma mesa de madeira com uma jarra e um cantil sobre ela. A jarra contém um líquido transparente e borbulhante, que é inodoro. Se desejar despejar um pouco do líquido, no cantil, para bebê-lo, volte para **4**. Se preferir sair do aposento e voltar adiante da última junção em forma de T, vá para **232**.

99

O homem das cavernas é simplesmente forte demais para você. Erguendo-o, poderosamente, ele o puxa para frente e você cai de cabeça no precipício e morre.



100

Somente seus reflexos-relâmpago o salvaram de ser jogado no rio. Você oscila na borda, mas recupera seu equilíbrio. Você desembainha a espada para enfrentar o inimigo. Uma criatura que tem a aparência de um homem recurvado e faminto sai da caverna escura, ela é esquelética e sua pele é curtida e morena, e possui compridos braços tocando o chão. Você o reconhece como um Strider, um astuto matador por contrato. Ele está armado com um bastão de ferro, que possui lâminas em ambas as pontas. É uma arma assustadora nas mãos do Strider habilidoso.

STRIDER

HABILIDADE 9

ENERGIA 9

Se vencer, volte para **19**.

101

O calor das labaredas é tão intenso, que você é consumido pelo fogo e cai no chão. O labirinto mortal reivindicou outra vítima.

102

Infelizmente para você, a tática falha. Seu oponente muda de tática também, e balança sua arma para baixo, em vez de para cima de sua cabeça. *Teste sua sorte*. Se tiver sorte, volte para **42**; se for azarado, vá para **283**.

103

O canto da Sereia surte seu efeito, antes que você possa cobrir seus ouvidos. Seduzido pela voz alegre, você entra no lago morno e nada em direção à rocha. Mas o lago também é o lar de um monstro gigante em forma de lula, com tentáculos de cinco metros de comprimento. Das profundezas sombrias do lago, ele o vê nadando na superfície e desliza silenciosamente para cima e envolvê-lo com seus tentáculos. De repente você sente alguma coisa puxando seu pé e então vê o monstro gigante do lago, quando ele desponta. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de

HABILIDADE, vá para **191**. Se o total for maior, vá para **356**.

104

A porta abre para um aposento, que está vazio, exceto pela presença de uma tigela com frutas exóticas, que está em um suporte de mármore. Se desejar comer algumas das frutas, vá para **395**. Se preferir sair do aposento e continuar pelo túnel, volte para **20**.

105

Felizmente, você não pisa na cobra e ela desliza para longe, sem causar danos. Você gasta cerca de cinco minutos pesquisando a caverna, porém não acha nada de interessante, nem outra saída. Sua única escolha é retomar para o túnel principal e prosseguir. Vá para **161**.

106

Você pega sua lima e começa a longa e laboriosa tarefa de limar duas barras de ferro. Leva uma hora para fugir da jaula, mas afinal está livre. Caminhando, rapidamente, ao longo do túnel, você fica surpreso ao ver uma pintura do Barão Sukumvit pendurada na parede. Se desejar tirar a pintura da parede e inspecioná-la mais de perto, vá para **314**. Se preferir prosseguir, vá para **228**.

107

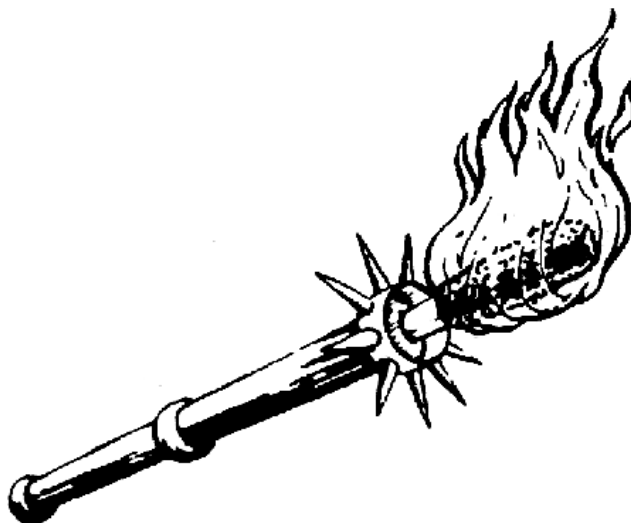
Um dos nórdicos toma a frente, acelerando. Você corre voltas e mais voltas na arena, trincando os dentes com mais força cada vez que pula sobre os carvões em brasa. Depois de vinte minutos, ninguém ficou para trás e o nórdico aumenta a velocidade. Jogue dois dados, adicionando 3 ao resultado, caso tenha sido açoitado pelos guardas. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para **360**. Se o total for maior, vá para **250**.

108

Você dá um jeito de se desembaraçar da teia da aranha e está apto a prosseguir com o combate. Se conseguir matar a Aranha Gigante, vá para **348**.

109

O túnel eventualmente termina numa junção em forma de T. Olhando para a direita, você pode ver uma luminosidade brilhante distante; olhando para a esquerda, vê que o túnel termina em uma porta. Se desejar andar em direção ao brilho, vá para **143**. Se preferir abrir a porta à sua esquerda, vá para **386**.



110

Ficando na ponta dos pés, você alcança a lança e a pega. Um puxão preciso a solta de seu lugar, mas as outras permanecem no teto. Satisfeito com a aquisição desta, inesperada, nova arma, você sai pelo túnel de novo. Volte para **5**.

111

O Mestre de Provas, repentinamente, balança a vara, fazendo um arco de lado, e você é forçado a mudar sua posição de defesa rapidamente. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **51**. Se o total for maior, vá para **169**.

112

O campeão do caos zomba de sua tentativa patética de formar uma aliança e exige que você lhe entregue todo seu ouro. Se obedecê-lo, vá para **323**. Se não tiver ouro ou não desejar entregá-lo, vá para **178**.



113

Ao fim do dia, somente mais uma pessoa retoma à sua cela. É um oriental com cara de mau, que parece que o mataria por duas moedas de cobre. Assim que a luz rapidamente esmaece, um guarda grita um comando inesperado. “Restaram agora dois de vocês em cada cela. Pela manhã, eu quero somente um saindo para o combate de amanhã. Durmam bem.” O guarda gargalha de sua piada, e antes mesmo que tivesse terminado, o oriental mergulha sobre você, brandindo um alfinete comprido e afiado, que estava oculto em sua faixa. Desarmado, você tem que lutar até a morte.

ORIENTAL HABILIDADE 10 ENERGIA 8

Se vencer, vá para **237**.

114

Você quase alcança o outro lado do fosso, mas ao invés de espatifar-se até a morte, começa a flutuar em direção a borda, carregado pelas asas mágicas de seu capacete. Olha para trás e vê os Zumbis amontoados no fim do fosso. Você se permite um sorriso de alívio e prossegue no túnel. Vá para **251**.

115

Alguma coisa chacoalha dentro do pote, contudo quando você o atira no chão, ele não se abre, simplesmente racha e um gás verde começa a escapar dele e encher o aposento. Você vai:

Ficar no aposento?	Vá para 173
Correr para dentro da caverna?	Vá para 307
Correr de volta para dentro do túnel?	Vá para 150

116

Puxar a alavanca para baixo não suspende o movimento contínuo das paredes se fechando. Você tenta puxar uma outra alavanca, mas estão todas presas, em posição. Tenta calçar sua espada entre as paredes, porém ela rapidamente pula e momentos depois você é esmagado até a morte.

117

O túnel chega a um ponto sem saída. Há um bloco de pedra incrustado na parede ao fundo, com um pequeno círculo vazado no centro. Em volta do círculo estão gravadas as palavras: “Um está aqui e dois está fora”. Se desejar investigar dentro do círculo, vá para **179**. Se preferir voltar seus passos para a ponte e caminhar além da junção em forma de T, vá para **229**.

118

Você desembainha sua espada e se aproxima do imenso aracnídeo preto.

ARANHA GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se não derrotar a Aranha Gigante em cinco Séries de Ataque, você também ficará enrolado em sua teia. Se isto acontecer, tome nota dos pontos atuais de HABILIDADE e ENERGIA da Aranha Gigante e então volte para **64**. Se conseguir matar a Aranha Gigante em cinco ou menos Séries de Ataques, vá para **348**.

119

As castanhas e as frutinhas são tão deliciosas quanto aparentam. Adicione 2 pontos à sua ENERGIA. Depois de ter comido o bastante, você coloca o que resta em sua bolsa e parte uma vez mais. Vá para **288**.

120

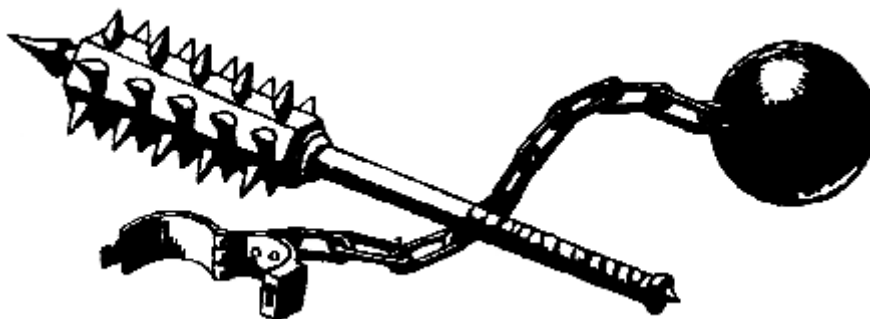
Você anda bem lentamente, pois sabe que há corpos estirados na areia. Pára para ouvir, mas não escuta nada. Decide dar a volta e caminhar na direção oposta. De repente, escuta uma voz grosseira gritar: “Se tem mais alguém, eu estou aqui”. Você decide aceitar o desafio impertinente e andar em direção à voz, balançando sua arma. Você colide à frente com seu adversário invisível, num combate cego até a morte.

LUTADOR ESCRAVO

HABILIDADE 8

ENERGIA 8

Se vencer, volte para **61**.



121

Seu punhal bate e volta na armadura de metal do campeão do caos. Ele está enraivecido e você tem que sofrer as consequências. Vá para **247**.

122

Apesar de todo barulho que faz, nenhuma criatura chega para investigar. Por fim a última tábua se solta e você pode abrir a porta. Volte para **13**.

123

Você olha dentro do covil sujo do Verme de Sangue, abaixo da grade, mas não vê nada. O chão é coberto com barro fétido e o cheiro faz com que se sinta nauseado. Se desejar descer para dentro do covil, vá para **243**. Se preferir prosseguir pelo túnel, vá para **174**.

124

Assim que abre a caixa, seu corpo todo parece esticar como se estivesse sendo sugado por uma fechadura. Você é consumido pelo terror, quando compreende que está em um buraco negro. Não consegue sentir nada à sua volta - paredes, teto ou chão. Você é prisioneiro na caixa de armadilhas e o anão, que a havia aberto antes, agora está livre. Seu rosto está estampado na fivela da caixa e não pode escapar, a menos que algum outro tolo a abra. *Teste sua Sorte* e adicione 3 ao total. Se tiver sorte, vá para **399**; se for azarado, volte para **24**.



125

A chave de ferro encaixa certinho na fechadura e gira com um estalo alto. À sua frente há um aposento abundantemente mobiliado, onde um homem barbudo com um manto vermelho comprido está sentado em um trono de ornamentos dourados, lendo um livro. Uma pequena criatura alada de cor vermelha, ostentando uma cauda longa, está sentada em seu ombro, parecendo muito ameaçadora. Em um banco de madeira à direita do homem, vários recipientes de vidro ligados a tubos têm líquidos de cores diversas, borbulhando dentro deles. No fim dos tubos em ziguezague, uma tigela de cristal brilhante recolhe os pingos vagarosos do líquido ao fim do tubo aberto. O homem olha para cima e diz em um tom preciso: “Entre. Devo admitir que estou muito surpreso em vê-lo. As armadilhas mortais não são, obviamente, mortais o suficiente para os do seu tipo. Permita-me que me apresente: meu nome é Lexus. Sou um grande mago treinado e fui contratado pelo Barão Sukumvit como um Mestre de Provas para a Prova dos Campeões deste ano. Você está agora no estágio final de sua provação e somente eu estou entre seu sucesso ou fracasso. Você deve ter descoberto que há inúmeros anéis de ouro escondidos no labirinto, e o número que coletou é vital para seu sucesso. Você tem um número ímpar de anéis ou um número par?” Se tiver um número ímpar, volte para **11**. Se tiver um número par, vá para **367**.

126

Você pega o magnífico capacete e o coloca em sua cabeça. Segundos depois, uma armadura balança para frente e, então, anda em sua direção aos solavancos com sua clava erguida no ar. Se desejar enfrentar a armadura animada, volte para **10**. Se preferir correr para a porta da parede oposta, vá para **281**.

127

Antes que possa respirar de novo, o corpo do Diabinho de Fogo começa uma metamorfose diante de seus olhos. Uma criatura alta de pele vermelha com asas de couro enormes, chifres e cascos fendidos, surge à sua frente. Labaredas saem de suas narinas e ele carrega um chicote numa das mãos e uma espada incandescente na outra. Agora você deve enfrentar o vil Demônio de Fogo.

DEMÔNIO DE FOGO

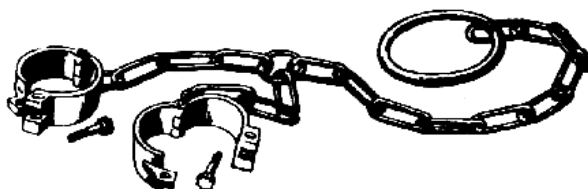
HABILIDADE 10

ENERGIA 10

O Demônio de Fogo não ataca somente com sua espada incandescente. Jogue um dado extra para cada Série de Ataque. Quando sair 1 ou 2, o fogo de suas narinas vai queimá-lo e causar uma perda de 2 pontos de ENERGIA. Quando sair 3 ou 4, seu chicote vai fustigá-lo e causar uma perda de 1 ponto de ENERGIA. Quando sair 5 ou 6, nem o fogo nem o chicote vão atingi-lo. Se vencer, vá para **303**.

128

Você pisa na laje que ativa a besta. O virote voa pelo túnel estreito e penetra em seu corpo. Jogue um dado. Se sair 1, vá para **382**. Se sair 2 ou 3, vá para **145**. Se sair 4, 5 ou 6, volte para **39**.



129

O túnel se estende por apenas mais vinte metros antes que termine à beira de um precipício escuro. Você joga uma pedra nele e a escuta bater no fundo alguns segundos depois. Os lados do precipício são muito lisos para descer e seria tolice pular. Se estiver carregando uma corda em seu ombro e desejar descer por ela, vá para **264**. Se não desejar descer ou estiver impossibilitado de fazê-lo, deve voltar pelo túnel até a última junção em forma de T (vá para **351**).

130

Assim que cai pelos degraus, o punhal penetra em suas costas. Perca mais 2 pontos de ENERGIA. Você geme e esfrega seus membros arranhados antes de voltar a subir. Mais uma vez você pula sobre os degraus vermelhos, porém com mais esforço. Quando atinge o topo dos degraus, está ofegando ruidosamente. Vá para **141**.

131

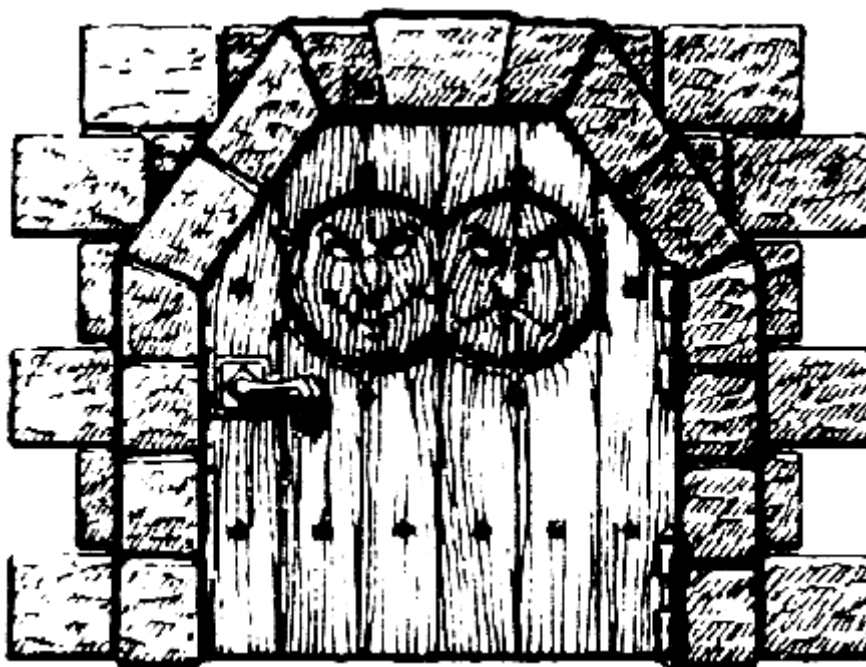
Bem na hora em que começa a balançar a maçã, um dos outros combatentes se aproxima por trás, balançando sua arma. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **148**; se for azarado, vá para **210**.

132

Tentando evitar a língua cortante, você escorrega nos degraus molhados e cai. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **271**; se for azarado, volte para **38**.

133

Olhando dentro do túnel, você nota que há uma abertura na parede esquerda. De repente, você vê uma cabecinha aparecer na curva e, julgando pela altura acima do chão, deduz que é o pequeno humanóide de novo. Você grita e o persegue, porém na hora em que vira a curva, ele não está mais à vista. Você decide andar rapidamente pela nova ramificação do túnel, na esperança de ver o humanóide novamente. Vá para **287**.



134

O Mestre de Provas está antecipando seu movimento ansioso e bloqueia seu golpe com facilidade. Rapidamente, ele dá um passo para o lado e arremete sua vara na altura de sua garganta. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para **181**. Se o total for maior que seus pontos de HABILIDADE, vá para **308**.

135

No momento, a poção é rica em propriedades curativas. Adicione 4 pontos de ENERGIA. Não encontrando nenhuma outra saída do aposento, você volta pelo túnel, até a junção em forma de T. Vá para **232**.

136

Quando todas as corridas terminaram e os sobreviventes estão de volta a suas celas, você descobre que o homem careca não retornou; agora sobraram apenas três outros em sua cela. Embora exausto, sente dificuldade em pegar no sono: sua mente está ocupada com o desafio que o próximo dia trará. De manhã, vocês são alimentados e então, um por um, os escravos são conduzidos para a arena. Eventualmente sua vez chega e, quando atinge a porta para a arena, é ordenado que escolha armas - espada e escudo ou tridente e rede. Faça sua escolha e vá para **275**.

137

Você pisa no rabo da cobra e ela o ataca rapidamente com suas presas venenosas, que mergulham profundamente na sua batata da perna. Perca 4 pontos de ENERGIA. Você usa sua espada para lancetar o ferimento e tirar o sangue envenenado. Se o veneno não o matar, decide ir mancando para fora da caverna e de volta para o túnel iluminado: vá para **161**.

138

Acima, na frente, você vê uma escada que dá em um buraco no teto. Se desejar subi-la, volte para **46**. Se preferir continuar andando, vá para **361**.



139

Os Orcs estão desarmados, tendo acabado de jogar seu último punhal no rato. Vendo você, eles rosnam de raiva e pegam suas espadas para enfrentá-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
ORC Um	6	5
ORC Dois	6	6

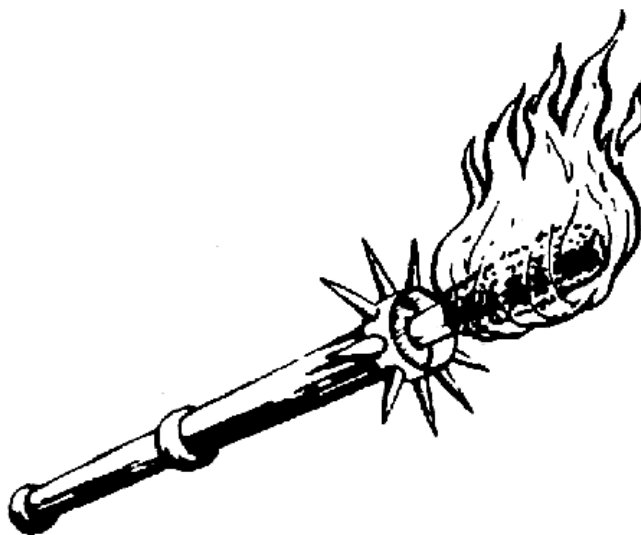
Enfrente-os um de cada vez no aposento pequeno. Se vencer, vá para **295**.

140

O Mestre de Provas saltador tenta desviar sua estocada com seus pés, mas você dá um passo para o lado e o golpeia nas costelas, na hora em que ele aterrissa. Você dá um grito de vitória, maravilhado com seu triunfo contra todas as expectativas, no combate ritual. Vá para **362**.

141

Você caminha através de um arco de pedra para uma galeria. Depois de percorrer uns trinta metros, depara-se com uma série de urnas de argila, todas com o mesmo tamanho e motivo, alinhadas contra à parede direita. Se desejar olhar dentro das urnas, vá para **208**. Se preferir prosseguir, volte para **69**.

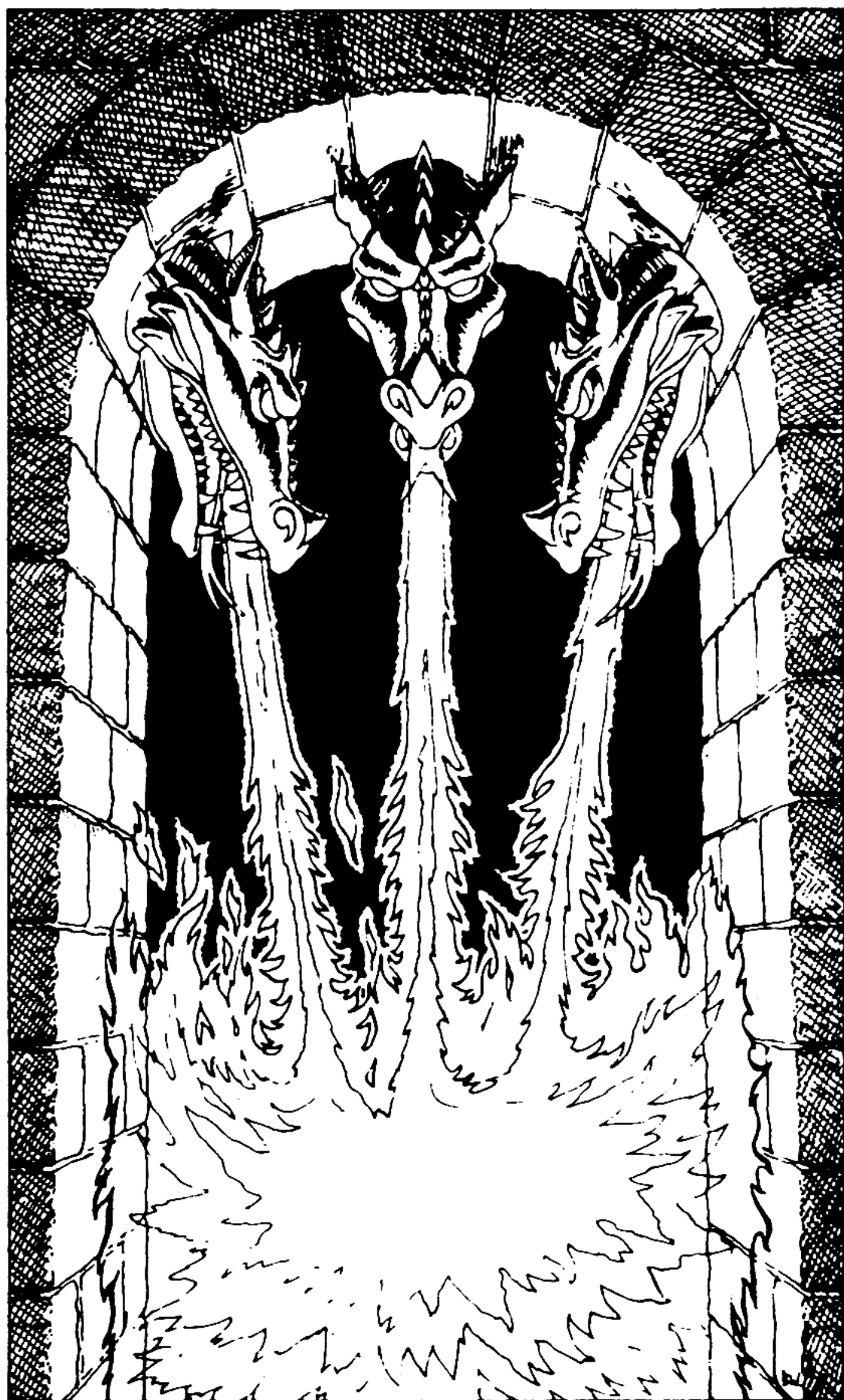


142

Você decide adicionar seus próprios ingredientes à bebida fermentada da feiticeira, colocando Morcegos Vampiros no caldeirão, na esperança de envenená-la. Olha em volta e encontra uma caixa de madeira polida com um rosto esculpido nela – um rosto que reconhece. É o do anão que entrou no labirinto antes de você. Também encontra um frasco pequeno de pó vermelho escondido dentro de um livro velho. Você vai:

Abrir a caixa de madeira?
 Jogar um pouco de pó no chão?
 Colocar o frasco na sua bolsa do cinto?
 Sair do aposento e continuar ao longo do corredor?

Volte para **124**
 Vá para **171**
 Vá para **300**
 Vá para **346**



143

O túnel termina numa arcada, que é adornada com cabeças de dragão feitas de ferro. Labaredas saem continuamente de suas bocas, fazendo uma cortina de fogo através dela. Se desejar atravessá-la correndo, vá para **370**. Se preferir caminhar de volta para o túnel, a fim de abrir a porta diante da junção em forma de T, vá para **386**.

144

Parece que a passagem vira e desvira durante séculos. Não há tochas para iluminar o caminho e você anda no breu com seus braços esticados. Você escuta chiados e guinchos, enquanto pés correm apressados e, uma ou duas vezes, alguma coisa macia esbarra em suas pernas. Você não tem medo de pequenos roedores e continua resolutamente. De repente, seus pés mergulham dentro de alguma coisa morna e viscosa, que faz ruído e emite um cheiro nojento de enxofre. Mais dois passos e o lodo fedorento fica acima de seus joelhos. Se desejar caminhar mais para frente no lodo, vá para **359**. Se preferir voltar pela passagem, através da caverna de Tusker e ao longo do túnel estreito, vá para **230**.

145

O virote da besta o derruba e você cai no chão de pedra. Sente uma dor horrível em seu ombro e percebe o virote alojado nele. Perca 1 ponto de HABILIDADE e 3 pontos de ENERGIA. Trincando os dentes, tira a flecha de seu ombro. Fazendo careta de dor, cobre o ferimento o melhor que pode e prossegue. Você faz a curva e caminha outros cinquenta metros, antes de chegar a uma porta na parede direita. Se desejar abrir a porta, volte para **104**. Se preferir continuar andando, volte para **20**.

146

Gira a maçaneta da porta e assim que ela abre, você é atacado por uma ratazana. Outras aguardam para substituí-la, caso seja derrotada.

	HABILIDADE	ENERGIA
RATAZANA Um	3	2
RATAZANA Dois	2	2
RATAZANA Três	3	2
RATAZANA Quatro	3	2
RATAZANA Cinco	4	2

Lute com uma ratazana de cada vez. No momento em que perder uma Série de Ataque, vá para **165**. Se conseguir matar todas as ratazanas sem perder uma Série de Ataque sequer, volte para **18**.

147

A quarta urna está vazia e a quinta está cheia pela metade com flores secas e grama. Se desejar esvaziar a urna, vá para **241**. Se preferir prosseguir, volte para **69**.

148

Você faz o primeiro contato e seu adversário invisível grita de dor quando a maça bate em seu ombro. Contudo, você não o escuta cair. Vira sua cabeça, buscando intensamente ouvir um outro grunhido ou gemido. O homem morde os lábios e não solta nenhum som. Se desejar ficar onde está e continuar a balançar a maça, vá para **159**. Se desejar dar um passo à esquerda, volte **120**.

149

Um golpe de sua espada parte a corda em dois. A caixa de madeira cai no chão e se quebra. Dentro da caixa você acha dois ponteiros dourados de um relógio. Esperando que eles possam ter alguma utilidade, coloca-os dentro de sua bolsa de couro e prossegue. Vá para **388**.

150

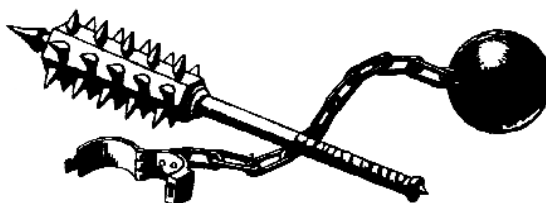
O túnel continua por outros trinta metros antes de fazer uma curva fechada para a esquerda. Virando a esquina, você nota que há uma ramificação nova na parede direita. Fica surpreso ao ver um pequeno humanóide repentinamente botar a cabeça para fora da nova ramificação; entretanto, quando ele o vê, rapidamente a retrai. Você chama e o persegue, mas quando alcança a curva, ele não está mais à vista. Resolve andar apressadamente pela nova ramificação do túnel, na esperança de vê-lo novamente. Vá para **287**.

151

Você tira a rolha do frasco com seus dentes e derrama o conteúdo em sua boca. Começa a tossir e a fazer barulho com o pó vermelho que engoliu! Perca 2 pontos de ENERGIA. Você percebe seu engano e joga fora o frasco. Busca novamente em sua bolsa e, desta vez, puxa o frasco certo. Vá para **260**.

152

Você pisa cautelosamente na ponte da corda, testando-a para ter certeza de que vai aguentar seu peso. Olha em volta, mas não vê ninguém, então corre pela ponte sem ser desafiado. Volte para **117**.



153

Você transpôs os degraus vermelhos, mas perdeu o degrau que tinha intenção de pisar. Você cai pesadamente nos degraus de pedra e sai rolando até o fundo. Perca 2 pontos de ENERGIA. Se tiver um punhal enfiado em seu cinto, volte para **130**. Se estiver sem punhal, vá para **284**.

154

Por qualquer motivo, você perde seu alvo enorme e a lança voa além da Centopéia Gigante, sem feri-la. Você xinga e desembainha sua espada para enfrentar o monstro gigante.

CENTOPÉIA GIGANTE

HABILIDADE 9

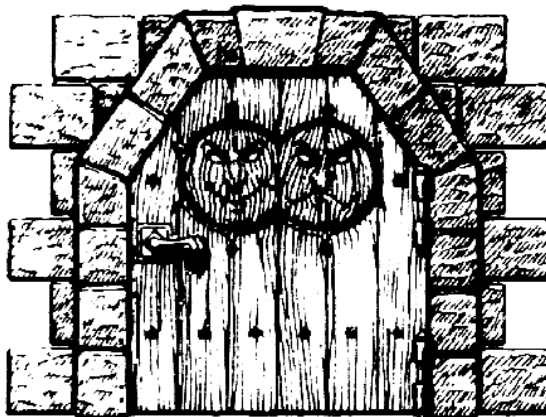
ENERGIA 7

Se vencer, volte para **2**.

155

Você vê uma pequena reentrância na parede direita, na qual duas velas estão ardendo de cada lado de um prato de estanho. Uma variedade de castanhas e frutas secas estão empilhadas até o alto no prato e parecem tentadoras. Se desejar comer algumas castanhas e frutas, volte para **119**. Se preferir prosseguir, vá para **288**.





156

A porta dá para um corredor escuro e estreito, em cujo fim você vê um suporte de pedra com uma grande cúpula de vidro em cima. Quatro velas negras estão ardendo em cada um dos cantos do suporte, iluminando a cúpula com um brilho sinistro. Conforme se aproxima, você vê que há um homenzinho preso dentro dela, pulando para cima e para baixo, tentando chamar sua atenção. O homem não tem mais que meio metro de altura e está vestindo uma malha preta justa. Você nota que suas orelhas são pontudas e que tem um tufo de barba cinza. Ele gesticula para que levante a cúpula de vidro. Se decidir fazer o que o homem lhe propõe, vá para **199**. Se preferir voltar para o corredor e retornar para o túnel, vá para **222**.

157

Parece haver um padrão para uma das runas, então você fica tentando traduzir a mensagem. Jogue um dado. Se sair de 1 a 4, vá para **312**. Se sair 5 ou 6, vá para **344**.

158

Puxar para baixo a alavanca não interrompe o movimento contínuo das paredes se fechando. Você tenta puxar uma outra alavanca, mas estão todas trancadas. Tenta calçar sua espada entre as paredes, porém ela rapidamente pula e momentos depois, você é esmagado até a morte.

159

Você resolve se agachar e mover-se baixo, esperando que seu oponente vá balançar sua arma por sobre sua cabeça. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **17**; se for azarado, volte para **102**.

160

Você acaba por conseguir se segurar na parede, enquanto a rajada de vento sopra à sua volta. Pedras e escombros são pegos e carregados, mas o furacão passa e você permanece incólume. Quando tudo fica quieto, você sai uma vez mais. Vá para **195**.

161

O túnel vira para a direita depois de outros trinta metros e logo você chega a um portal na parede esquerda. Se desejar abrir a porta, vá para **197**. Se preferir prosseguir, vá para **378**.

162

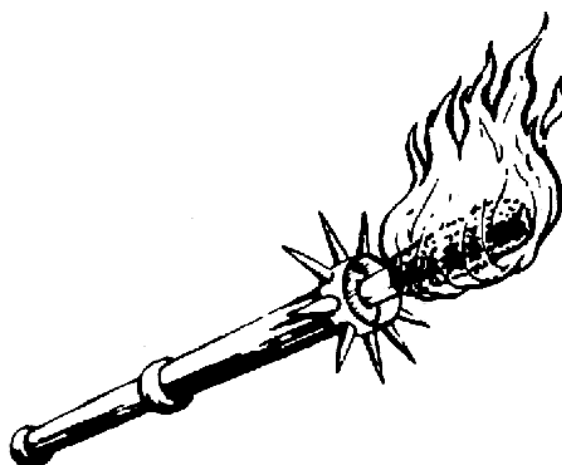
Logo chega à borda de um abismo, que aparenta ser muito largo para saltar. Se, mesmo assim, você desejar dar um impulso e saltar sobre ele, vá para **276**. Se preferir voltar para o túnel adiante da junção em forma de T, vá para **251**.

163

A porta se abre para dentro de um túnel. Você olha para a esquerda e não vê nada, mas vê à sua direita um pequeno humanóide fugindo de você. Intrigado pelo ser, decide correr atrás dele. Vá para **258**.

164

Você pisa sobre uma armadilha invisível e continua caminhando, sem saber que escapou por um triz. Vá para **398**.



165

Teste sua Sorte. Se tiver sorte, vá para **389**; se for azarado, vá para **322**.

166

Sem que saiba, há um corpo estirado na areia bem no seu caminho, e você tem sorte de não tropeçar nele quando passa. Você decide ficar parado por um momento e escutar. Ouve o som chiado de uma maça sendo girada no ar bem a sua frente. Você vai:

Ficar na mesma posição e
balançar sua própria maça?

Vá para **183**

Dar um passo para trás?

Vá para **349**

Deitar na areia e dar uma rasteira
na pessoa que está avançando ?

Vá para **316**

167

No fundo da caverna você encontra uma passagem pequena que é envolvida pela escuridão. Se desejar seguir a passagem, volte para **144**. Se preferir voltar para dentro do túnel estreito, vá para **230**.



168

A porta se abre para um aposento grande com um rosto de pedra maciça esculpido na parede do fundo. Degraus de pedra sobem para sua imensa boca aberta e, no topo destes, você vê um dos outros competidores contorcendo-se em agonia. Uma grande língua púrpura, como uma cobra gigante, envolve o príncipe elfo, que está desesperadamente golpeando-a com seu punhal. Se desejar ajudá-lo, volte para **77**. Se preferir deixá-lo e prosseguir ao longo do túnel, volte para **138**.

169

Sua mudança de defesa se mostrou inútil para a incrível velocidade com que o Mestre de Provas ataca. A vara de bambu golpeia seu flanco e você percebe que tudo está perdido. Volte para **72**.

170

Os estalidos frenéticos do Xoróa certamente devem ter alertado outros na colônia. Entretanto, se desejar ficar e procurar a câmara, vá para **213**. Se preferir subir pelo buraco e voltar para dentro do túnel, volte para **155**.

171

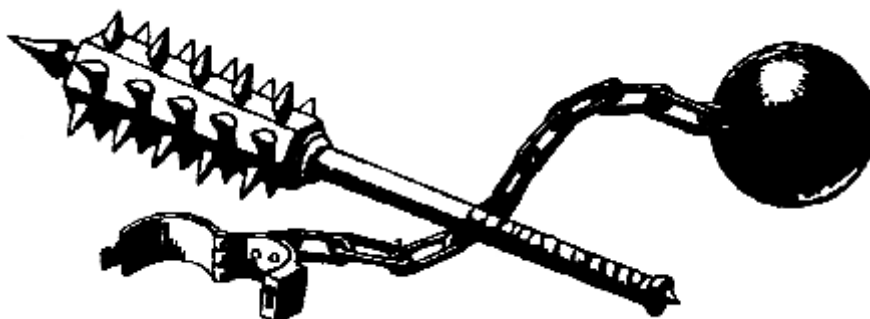
Imitando a mulher idosa, você pulveriza um pouco do pó vermelho no chão. Sobe fumaça e você sente que está rodando em um buraco negro. Segundos depois, encontra-se de pé num pequeno aposento vazio. Há uma porta de ferro tranca da, sem maçaneta. Você caiu numa armadilha; não há saída. O máximo que pode esperar é que os servos do Barão Sukumvit o achem antes que morra de fome. Meu Deus! Eles não o acham!

172

Embora sua perna esteja sangrando e doendo, pelo menos não está quebrada. Mais uma vez o machado sobe para o ar e balança para baixo. Vá para **296**.

173

O gás não é tóxico e logo se espalha inofensivamente para longe. Você pega o pote de argila e o joga de encontro à parede. Desta vez ele se estilhaça e alguma coisa brilhante cai no chão, junto com os fragmentos de argila. Você olha para baixo e vê um anel de ouro, que pega e joga em sua bolsa de cinto. Não encontrando nada mais de interessante no aposento frio, decida qual caminho tomar. Se desejar ir para a caverna, vá para **307**. Se preferir retomar para o túnel, volte para **150**.



174

O túnel faz uma curva fechada para a esquerda e, então, volta sobre si mesmo. Você anda nele por cinquenta metros até chegar a uma porta de madeira. A mandíbula de um cão está grosseiramente encrustada acima dela. Se desejar abrir a porta, volte para **26**. Se preferir prosseguir, vá para **379**.

175

Você se permite um fraco sorriso, pois escolheu uma boa arma para lutar com seu adversário. Armas pontudas causam pouco estrago no couro de ferro de um Bonecrusher. Só há um jeito de matar um Bonecrusher: fazê-lo cair ao chão, onde seu equilíbrio delicado será totalmente destruído, e assim será impossível que ele se levante novamente. Você se move para frente cautelosamente a fim de pegá-lo com sua rede pesada. Jogue um dado. Se o resultado for de 1 a 3, volte para **31**. Se for de 4 a 6, vá para **189**.

176

“Incrível!” diz o velho feiticeiro. “Quem acreditaria que fosse possível? Deixa para lá, levante-se e me siga.” Ele o conduz através de uma arcada para dentro de outro aposento, cujas paredes de pedra estão nuas. Está vazio, exceto por haver um relógio comprido apoiado em uma das paredes. Você repara que não há ponteiros no mostrador. Existem quatro alavancas numeradas 3, 6, 9 e 12 na parede oposta ao relógio. O feiticeiro murmura algumas palavras ininteligíveis para seu familiar, que então voa de seu ombro e começa a circular sobre sua cabeça. Você observa enquanto a criatura cresce continuamente até que a asa tenha dois metros de comprimento. “Agora devo deixá-lo para que se defenda” diz Lexus enquanto deixa o aposento, trancando a porta atrás de si. Tão logo ele se vai, o Diabinho de Fogo desce para atacar você, cuspidando fogo.

DIABINHO DE FOGO

HABILIDADE 9

ENERGIA 4

Se vencer, volte para **127**.



177

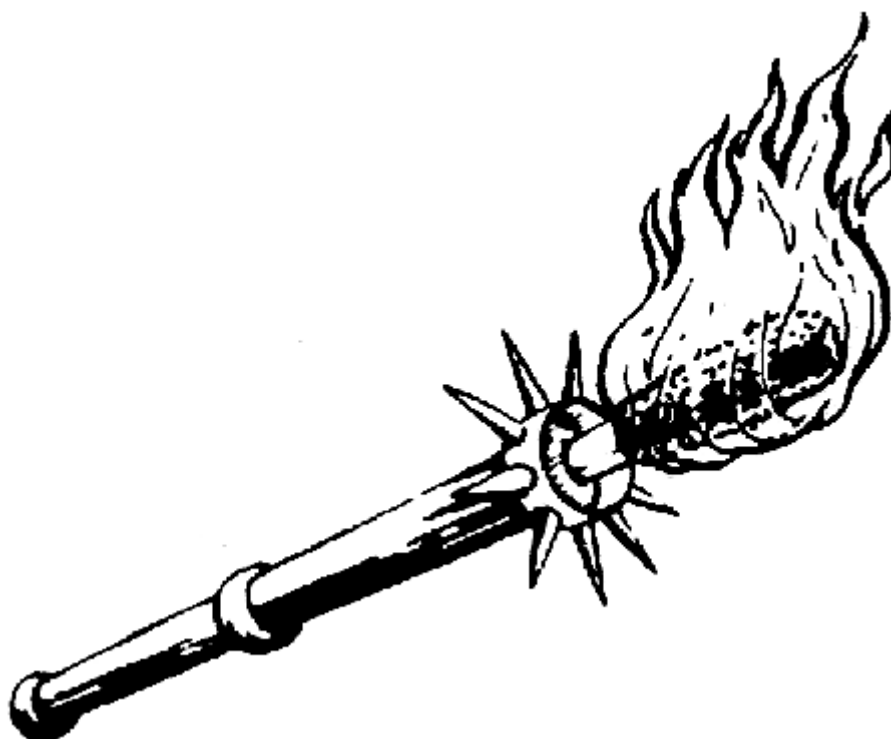
Chega a um ponto em que o túnel termina em uma junção em forma de T. Olhando para ambos os lados você não vê nada de interessante, a não ser uma porta um pouco abaixo, à sua esquerda. Se desejar ir para a esquerda, volte para **68**. Se desejar ir para a direita, vá para **227**.

178

O campeão do caos está profundamente enraivecido por sua recusa de entregar-lhe o que quer. Ele começa a balançar sua clava com pontas pelo ar, com as pernas afastadas. Vá para **247**.

179

Lentamente, você alcança mais fundo no buraco até que seus dedos tocam dois botões; um com o número 1 estampado e o outro com o número 2. Se desejar apertar o número 1, volte para **12**. Se desejar apertar o número 2, vá para **214**.

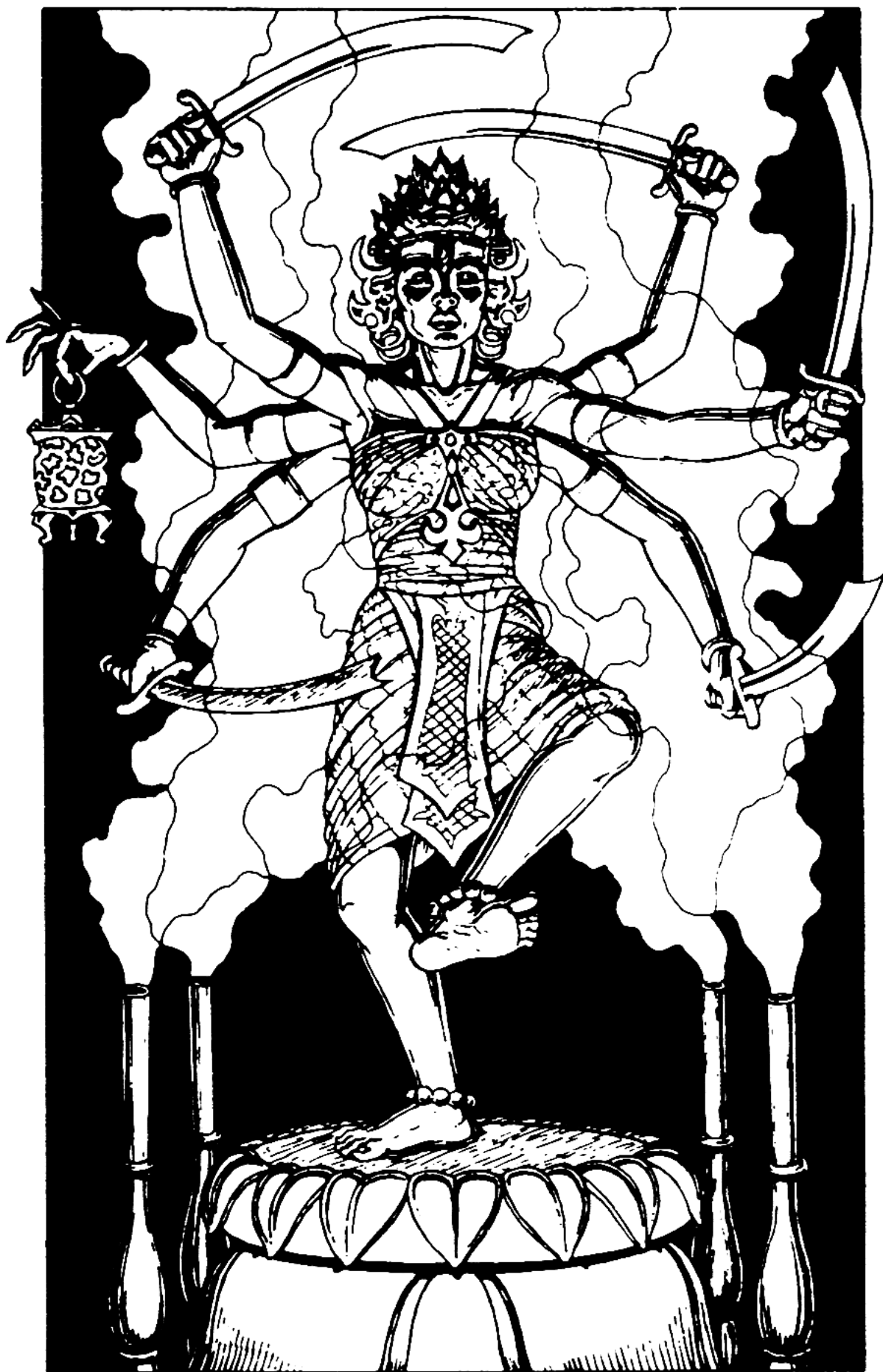


180

Há um saco de couro no cinto do campeão do caos. Você acha dentro do saco um pedaço de papel com “Ajuste dois, 358” rabiscado em tinta preta. Você também encontra uma caixa pequena de marfim com um crânio pintado na fivela. Se desejar abrir a caixa, vá para **282**. Se preferir deixá-la no saco e continuar a andar pelo túnel, volte para **44**.

181

Você reage rapidamente e bloqueia a vara arremessada. Ambos pulam para trás e andam em círculos cautelosamente. Se desejar simular um movimento para a esquerda e então se abaixar para dar uma rasteira no Mestre de Provas, vá para **223**. Se preferir esperar que ele faça o próximo movimento, vá para **204**.



182

O aposento está vazio, nele só há uma grande estátua de bronze representando uma mulher com seis braços, vestida em seda decorada e montada em um suporte de mármore. O ídolo está segurando um abajur dourado numa das mãos e uma espada curva em cada uma das outras. Fumaça branca levanta-se de quatro cachimbos de prata colocados em volta dela. Se desejar pegar o abajur, vá para **311**. Se preferir prosseguir caminhando ao longo do túnel, volte para **109**.

183

Teste sua Sorte. Se tiver sorte, vá para **218**; se for azarado, vá para **387**.

184

A carne seca salgada é dura, porém saborosa. Você a mastiga e a engole em pedaços grandes, tamanha é sua fome. Adicione 4 pontos de ENERGIA. Chega a um ponto em que sente que já comeu o bastante. Você pode comer o pão, caso não o tenha feito ainda (volte para **57**). De qualquer maneira não há mais nada que possa fazer, a não ser subir de volta às escadas (vá para **305**).

185

Segurando sua espada fortemente, dá um passo audacioso em direção aos Zumbis. Você consegue derrubar dois deles, mas a barreira implacável de mãos com garras cortando seu corpo finalmente o esgota. Você cai pela total desvantagem de número, seu corpo esmagado e dilacerado. Sua prova terminou aqui.

186

A velha encarquilhada olha para cima, solta uma risada maligna e então joga um pouco do pó no chão. Uma nuvem de fumaça sobe e a velha feiticeira desaparece. De repente há um movimento acima de sua cabeça, e você tem somente tempo de desembainhar sua espada, quando dois Morcegos Vampiros descem para atacar.

	HABILIDADE	ENERGIA
MORCEGO VAMPIRO Um	5	5
MORCEGO VAMPIRO Dois	5	4

Enfrente um morcego de cada vez. Entretanto, enquanto estiver enfrentando o Morcego Vampiro 1, o segundo vai pendurar-se em suas costas e sugar sangue de seu pescoço. Perca 1 ponto a mais de ENERGIA durante cada Série de Ataque com o Morcego Vampiro 1. Se vencer, volte para **142**.

187

Você pega o escudo cautelosamente, tomando cuidado para não mexer a cadeira, no caso de haver uma armadilha. Coloca o escudo no braço e fica satisfeito com sua nova peça de armadura. Adicione 1 ponto de HABILIDADE. Agora você vai:

Pegar o capacete alado?	Volte para 126
Tentar decifrar as runas na porta?	Volte para 157
Abrir a porta e sair do aposento?	Vá para 221

188

Há uma grande multidão reunida na saída para o labirinto. Quando eles o vêem aparecer, mal podem acreditar em seus olhos e irrompem em aplauso arrebatador, dando vivas com o topo de suas vozes. Uma mensagem é enviada ao Barão Sukumvit, que não esperava que ninguém saísse do labirinto mortal. Porém, você nota Lord Carnuss de pé na multidão, com um rosto sem expressão, cercado por seus guardas. O ódio cresce dentro de você, mas está muito exausto para pensar em vingar os escravos da Ilha de Sangue por agora. Dois homens correm para frente e o levantam em seus ombros; carregam-no para a praça central onde a cerimônia da vitória será realizada. Você é carregado para uma plataforma e sentado numa cadeira acolchoada, enquanto vários servos o atendem, fazendo curativos em seus ferimentos e dando poções especiais, curativas, para beber. Adicione 2 pontos à sua HABILIDADE e 6 pontos à sua ENERGIA. O Barão Sukumvit aparece afinal para presenteá-lo com 20.000 Moedas de Ouro. Você se levanta para receber o prêmio, contudo Lord Carnuss sobe os degraus da plataforma para intervir. Parecendo surpreso, Barão Sukumvit pergunta porque seu irmão odiado veio a Fang. Com uma voz cheia de desprezo, Carnuss replica: “Porque o guerreiro que está à sua frente é meu escravo e está me representando. Eu pegarei o prêmio, se não se importa!” Barão Sukumvit vira-se para você e diz: “Este ano há um prêmio adicional para o vitorioso - qualquer desejo será concedido. Guerreiro, o que deseja?” Sua chance chegou e responde que é seu desejo lutar com Lord Carnuss e vingar os escravos que morreram na Ilha de Sangue. Lord Carnuss tenta recusar o desafio, porém a multidão em polvorosa começa a vaiar e não o permite sair da plataforma. Ele se vira para encará-lo, desembainha sua espada e diz: “Que seja então!”

LORD CARNUSS

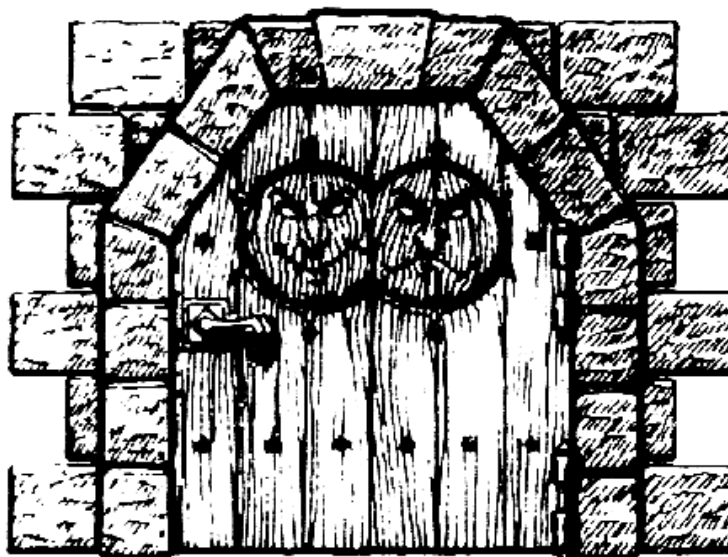
HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Se vencer, vá para **400**.

189

Seu golpe é certeiro e aterrissa no topo do Bonecrusher míope. Conforme ele se debate, vai ficando mais e mais embaraçado e deixa escapar um rugido enraivecido. Antes que consiga soltar-se, você o arrasta e puxa a feia criatura para o chão. O Bonecrusher fica estirado sem defesa e derrotado. Ofegando de alívio, você é levado de volta para sua cela. Volte para **113**.



190

Você pode ouvir o som de um grunhido vindo da entrada da caverna, na parede esquerda. A entrada é bem abaixo e vai ter que agachar-se para passar. Se desejar entrar na caverna, vá para **279**. Se preferir continuar andando ao longo do túnel estreito, vá para **230**.

191

Você se liberta e nada o mais rápido que pode, em direção à pedra, estimulado pela melodia mágica. Contudo, está nadando para sua condenação. Com seus braços abertos em descuidada submissão, você sorri quando a faca comprida mergulha no seu peito.

192

Um dos Orcs vira-se e joga seu punhal em você. Ele não erra de tão perto. Perca 2 pontos de ENERGIA. Você puxa o punhal de seu braço e dá um passo à frente para enfrentar os Orcs, que estão agora brandindo suas espadas.

	HABILIDADE	ENERGIA
ORC Um	6	5
ORC Dois	6	6

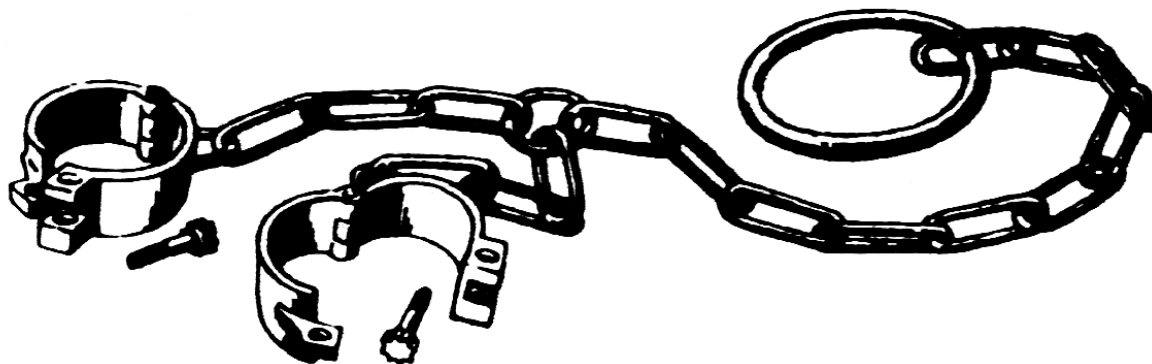
Enfrente-os um de cada vez no aposento pequeno. Se vencer, vá para **295**.

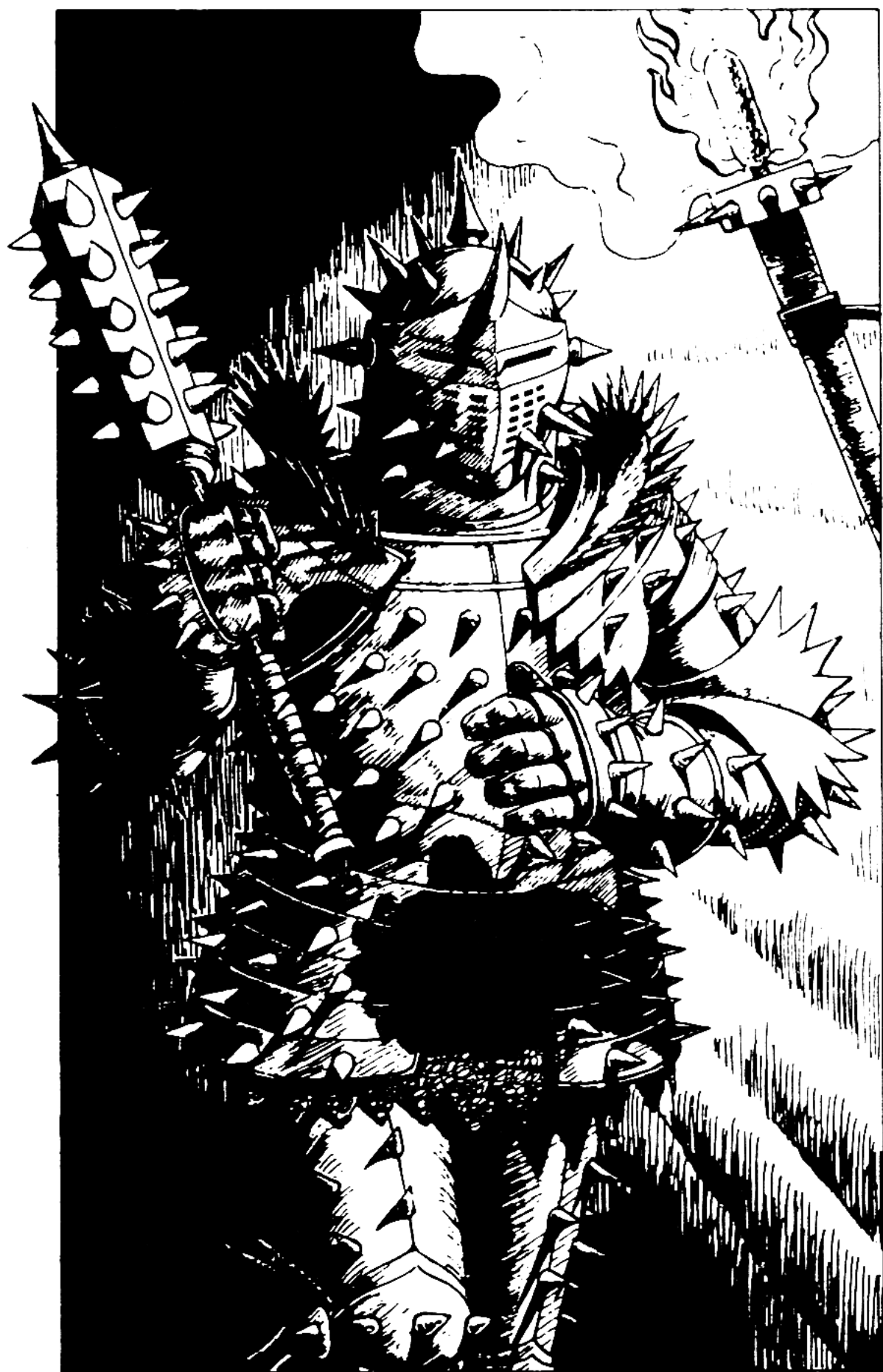
193

Você aperta o nariz e foge pelo túnel o mais rápido que pode, na expectativa de ouvir o som chiado de gás escapando. Porém, não escuta nada e está apto a prosseguir sem danos. Volte para **23**.

194

Cuidadosamente, você levanta a tampa do baú com sua espada e descobre que ele contém pequenas porções de legumes com arroz enrolados em folhas de palmeiras. Você percebe que está profundamente faminto e fica tentado pela comida. Se decidir comer, vá **366**. Se preferir continuar com fome, volte para **47**.





195

Uma figura se vira e anda lentamente em sua direção. Quando ele passa embaixo de uma tocha, você reconhece a pessoa vestida numa armadura escura cheia de pontas. Um dos outros concorrentes, o campeão do caos, está avançando em sua direção, empunhando uma clava de duas mãos com pontas. Você vai:

Defender-se com sua espada?

Vá para **247**

Atirar um punhal em seu adversário
(se possuir um)?

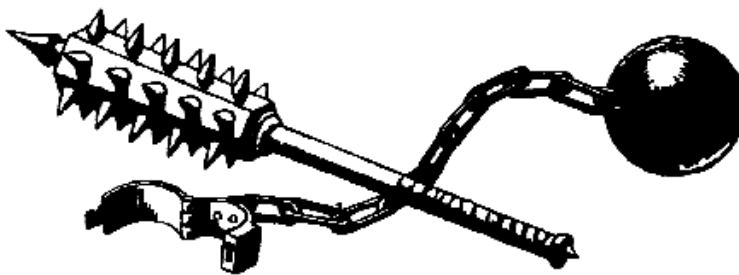
Volte para **6**

Tentar falar com ele?

Volte para **112**

196

Você fica de pé num pulo e procura intensamente ouvir outros oponentes. Não escutando nada, dá um passo cautelosamente para a esquerda. Volte para **120**.



197

Assim que toca na maçaneta, leva um choque. Você consegue tirar sua mão, embora esteja tremendo incontrolavelmente. Perca 2 pontos de ENERGIA. Afinal os tremores cessam, mas você decide não experimentar a porta novamente e prossegue em seu caminho. Vá para **378**.

198

As flores secas e a grama são usadas como um ninho por uma aranha venenosa de costas vermelhas. Por sorte, você a vê subindo o caule de uma papoula e a esmaga com o pé. Não há mais nada escondido nas flores e na grama; você prossegue pelo túnel. Volte para **69**.

199

Assim que você levanta a cúpula, as velas são apagadas e o corredor é lançado na escuridão. Escuta gargalhadas ecoando pelo corredor antes de sua cabeça começar a rodar e você perder a consciência. Foi enganado por um Duende Negro, que acaba de fugir com todo o conteúdo da bolsa de seu cinto. Faça as necessárias deduções na sua *Folha de Aventuras* e também perca 1 ponto de SORTE. Quando finalmente volta a si, o Duende não está mais à vista, então você retoma para o túnel e prossegue. Vá para **222**.

200

O Mestre de Provas sente sua agressão e usa magia para bombardeá-lo com blocos de madeiras, que são arremessados no ar em sua direção, em alta velocidade. Todos os seis blocos encontram o alvo e esmagam seu corpo, enquanto tenta defender-se com as mãos. Jogue um dado e deduza o resultado de seus pontos de ENERGIA. Se sobreviver à surra, decide chamar Noy e dizer-lhe que vai obedecê-lo. Os blocos de madeira imediatamente voam para longe e pairam de novo em um círculo, em volta do Mestre de Provas. Vá para **369**.

**201**

Assim que acaba de comer um pouco da comida, começa a se sentir mal. Não somente a comida está podre, como também está infectada com ovos de vermes, que vão em breve se abrir e começar a escavar sua saída em seu estômago. Agora sabe por que o Troll da Colina estava socando a parede: era por causa da dor e não de raiva. Tudo que tem pela frente é esta morte lenta e agonizante. Seu moral está baixo e você compreende que mesmo que desse um jeito de escapar do labirinto, a morte o esperaria. Perca 2 pontos de HABILIDADE e 2 pontos de SORTE. Também deduza um ponto de ENERGIA a cada vez que for para uma nova referência. Amaldiçoando seu azar, você continua, apertando seu estômago. Vá para **211**.

202

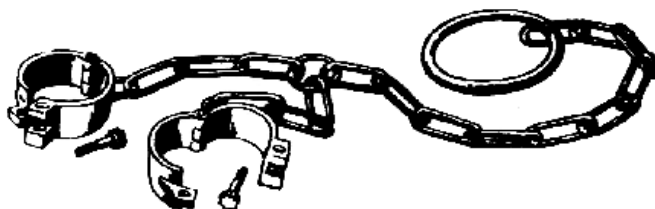
Seu tornozelo está somente torcido, não deslocado, e você se força a correr rápido, ignorando a dor. Acha que nunca alcançará os outros, quando de repente um deles cai no chão. É o anão e ele não se mexe mais. Acorrida cessa e vocês todos são levados de volta a suas celas, enquanto o anão é carregado antes do começo da próxima corrida. Volte para **136**.

203

Você tapa seus ouvidos e grita o mais alto possível para não ouvir o canto da Sereia. Você corre através da caverna e para dentro do túnel à frente. Volte para **21**.

204

O velho anda ágil, a passos largos, em sua direção, com a vara de bambu segura de um lado. Você não pode dizer se ele vai descer a vara e golpear sua cabeça, ou se vai bater de lado, em suas costelas. Se desejar antecipar um golpe na cabeça, volte para **111**. Se desejar defender suas costelas, volte para **32**.





205

No instante em que levanta a parte de cima do crânio, você é jogado para trás por uma rajada de ar frio. O ar forma trilha enevoadada e começa a circular na caverna em alta velocidade. De repente, todos os ossos na caverna começam a chacoalhar. Alguns passam a se mover pelo chão e se agrupar. Eles começam a se erguer e tomar a forma grosseira de um esqueleto. Você observa, hipnotizado, como um pequeno furacão entra na cavidade ocular do crânio. Compreende horrorizado que soltou o espírito morto-vivo de um Demônio de Ossos. Se estiver usando um medalhão, volte para **63**. Se não estiver usando nenhum medalhão, vá para **384**.



206

A armadura peitoral faz peso para baixo quando você pula para transpor os degraus. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para **342**. Se o total for maior, volte para **153**.

207

Enquanto você se esforça para destrancar a porta, não vê o dedo apontado do primeiro esqueleto se mexer. Um raio de energia sai do dedo e o atinge nas costas, matando-o instantaneamente.

208

A primeira urna está vazia, assim como a segunda, mas a terceira contém um manto púrpura. Você vai:

Vestir o manto?	Volte para 53
Olhar na quarta e quinta urnas?	Vá para 147
Deixar as urnas e prosseguir?	Volte para 69

209

Você abre o alforje do cavalo e encontra um espelho e um apito de madeira. Coloca-os dentro de sua bolsa e continua ao longo do túnel. Ele logo termina numa junção em forma de T. Se desejar ir para a esquerda, volte para **129**. Se desejar ir para a direita, vá para **351**.

210

Você grita quando a maça de seu oponente bate em seu braço. Jogue um dado. Se sair de 1 a 3, vá para **380**. Se sair de 4 a 6, vá para **393**.



211

Depois de outros trinta metros, o túnel chega a um beco sem saída. Não há sinal de nenhuma passagem secreta, então você vira e fica surpreso ao ver um dos outros concorrentes aproximando-se silenciosamente. É o senhor-da-guerra oriental, com a roupa de batalha manchada de sangue. Na intenção de matar, sua espada erguida no alto, ele dá passos rápidos, e certos em sua direção.

SENHOR-DA-GUERRA
ORIENTAL

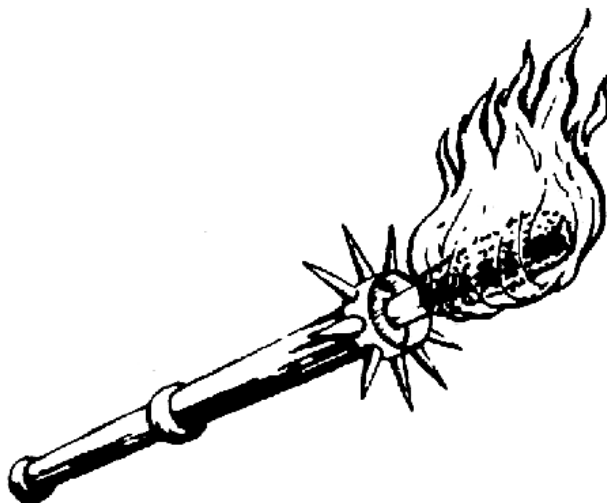
HABILIDADE 10

ENERGIA 9

Se vencer, vá para **354**.

212

A mulher hedionda remexe embaixo das almofadas, sobre as quais está sentada, e então joga uma luva de ferro no chão. Você se abaixa, pega-a e a coloca em sua mão direita. Imediatamente sua mão fica tomada de dor, que se espalha rapidamente por todo seu corpo. Você sente como se estivesse sendo esmagado por um torno gigante e começa a gritar aterrorizado. Jogue três dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **15**. Se o total for maior, volte para **80**.



213

No chão, você encontra um chifre de osso esculpido. Se desejar soprá-lo, vá para **259**. Se preferir pendurá-lo em volta de seu pescoço e subir de volta através do buraco para o túnel, volte para **155**.

214

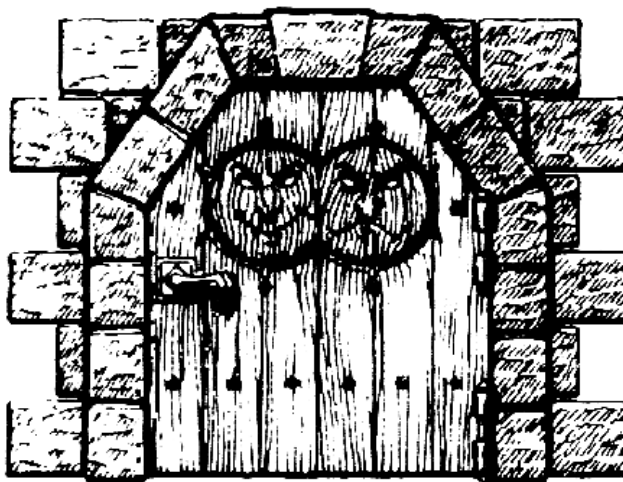
Imediatamente dá um branco em sua mente e, quando recupera os sentidos, você se encontra na entrada do labirinto. Uma multidão o vê e começa a zombar e vaiar. Eles correm para frente atirando pedras. Jogue um dado e deduza o resultado de seus pontos de ENERGIA. Tendo compreendido o que está acontecendo, você vira e corre de volta para dentro do labirinto, adiante da porta à sua esquerda, para a junção em forma de T. Se desejar ir para a esquerda, vá para **229**. Se desejar ir para a direita, vá para **304**.

215

Leva cerca de vinte minutos para tirar as pedras. Você acaba conseguindo girar a maçaneta da porta e a força com seu ombro. A porta enferrujada abre com um rangido e você se encontra parado num túnel abandonado. O ar está úmido e mofado; você não consegue ver adiante na escuridão. Entretanto, quando seus olhos ficam acostumados com o escuro, consegue perceber que não há caminho para frente, uma vez que o teto do túnel desmoronou. Há palavras e números escritos com giz na parte de trás da porta, porém está muito escuro para vê-los direito. Se desejar pegar uma tocha do túnel principal para que possa enxergar o suficiente a fim de ler as palavras e os números, vá para **394**. Se preferir esquecer o túnel abandonado e andar para a porta no outro lado da junção em forma de T, vá para **375**.

216

Você aterrissa pesadamente no fundo do abismo, passando de raspão por uma estaca afiada fincada no chão. Seu tornozelo está terrivelmente deslocado, mas por sorte nenhum osso está quebrado. Perca 1 ponto de HABILIDADE e 1 ponto de ENERGIA. Você olha para cima e vê a Rainha Liche olhando-o fixamente. Ela joga alguma coisa para baixo, dentro do abismo, que cai com barulho no fundo. É uma luva de ferro e você entende que não há como escapar do desafio da Rainha Liche. Os lados do abismo são escarpados o suficiente para que possa escalar. Quando chega ao topo, ela manda que vista a luva que trouxe consigo. Você compreende que não há alternativa. Tão logo sua mão entra na luva, é tomada por uma dor terrível, que rapidamente se espalha por todo seu corpo. Sente como se estivesse sendo esmagado por um torno gigante e começa a gritar em agonia, aterrorizado. Jogue três dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **15**. Se o total for maior, volte para **80**.



217

Você passa por cima do cachorro, alcança a prateleira e pega a caixa. Abre-a com sua espada e encontra um bracelete de cobre dentro dela. Se desejar colocar o bracelete no seu pulso, vá para **317**. Se preferir sair do aposento sem ele e continuar ao longo do túnel, vá para **379**.

218

Sua maça encontra seu alvo e bate na têmpora de seu oponente desafortunado. Ele cai no chão e não se mexe mais. Procurando escutar, você dá um cauteloso passo para a esquerda. Volte para **120**.



219

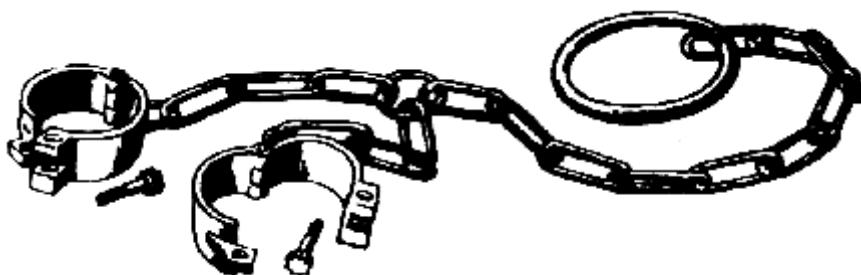
A temperatura dentro do aposento abandonado é bem mais baixa que no túnel. Você começa a tremer de frio no momento em que entra no aposento, e pode ver sua expiração pairando como nuvens no ar frio. Na parede oposta do aposento, você vê uma entrada grande no túnel, da qual pode ouvir o som de passos vagarosos, vindo em sua direção, e um som sibilante, baixo e longo. Você mantém sua posição, espada em punho, quando uma fera hedionda entra no aposento. Ela tem um estômago verde protuberante, como um imenso sapo, e uma cabeça grotesca, disforme, amparada por um pescoço inchado. Tem uma boca redonda grande, cujos lábios gordos roxos emolduram fileiras de dentes afiados: a fera corta sua presa em fatias e então suga-lhe as entranhas. Intestinos frescos são a refeição predileta do Garra de Frio, e ele tem a intenção de comer os seus como punição por ter entrado em seu covil.

GARRA DE FRIO

HABILIDADE 10

ENERGIA 11

Conforme a fera vil anda com dificuldade em sua direção, a temperatura parece cair ainda mais. Reduza 1 ponto de seus pontos de HABILIDADE somente para este confronto. Se vencer, vá para **252**.



220

Você grita o nome do feiticeiro o mais alto que consegue, mas não recebe resposta. Enquanto isso, as paredes fecham mais e mais, e agora elas não estão mais do que a quatro metros de distância. Em desespero, você decide puxar uma das alavancas. Volte para **48**.

221

Você entra em um outro aposento e fica surpreso com o que vê: volte para **3**.

222

Mais à frente, no túnel, você tropeça em uma pilha de pedras. Alguma coisa embaixo delas emana luz e brilha. Cuidadosamente, remove algumas das pedras até que possa ver o que está escondido por baixo. É uma espada de lâmina larga, bem amolada e perfeitamente balanceada. Se desejar usá-la ao invés de sua própria espada, vá para **240**. Se preferir deixá-la onde está e continuar sua caminhada, volte para **7**.

223

O Mestre de Provas é um lutador habilidoso e antecipa cada um de seus movimentos. Contudo, ele é surpreendido por sua rapidez e tem que pular para cima a fim de evitar sua vara. Ele tem HABILIDADE 8. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **40**. Se o total for maior, vá para **256**.

224

A caixa de prata é bem ornamentada, o trabalho de um mestre da prataria. Entretanto, foi colocada aqui intencionalmente. É uma caixa sugadora de vida e em menos de dois minutos seu destino é o mesmo que o do Goblin.

225

Você não vê a perna do Ogre, tropeça nela e cai de cabeça na areia. Levanta de um salto e tem que correr o mais rápido possível para alcançar o grupo. Perca 2 pontos de ENERGIA. Você corre voltas e mais voltas na arena, trincando os dentes com mais força a cada vez que pula sobre os carvões em brasa. Depois de vinte minutos, ninguém ficou para trás; então, um dos nórdicos decide correr com maior velocidade, obrigando todos a acelerar. Jogue dois dados, adicionando 3 ao resultado, se você foi açoitado pelos guardas. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para **360**. Se o total for maior, vá para **250**.

226

Você cai bem junto ao outro lado do abismo e mergulha uns vinte metros abaixo, para a morte. Bocas invisíveis fazem o trabalho leve de devorar seu corpo quebrado.

227

Logo você chega à entrada da caverna, na parede esquerda do túnel. Dá uma olhada para dentro, mas está muito escuro para enxergar muito longe. De repente, escuta um grito agudo pedindo por socorro, vindo do fundo. Se desejar entrar para investigar, volte para **37**. Se preferir prosseguir pelo túnel, vá para **397**.

228

O túnel à frente vira para a esquerda e você escuta o som de grunhidos e respiração pesada vindo da curva. Anda, silenciosamente, até a esquina, dá uma olhada e vê uma criatura horrorosa com garras longas e dentes afiados, esmurrando a parede com raiva. É o maior e mais selvagem de todos os Trolls, um temível Troll da Colina. Você decide passar por ele rastejando, enquanto ele está preocupado. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **381**; se for azarado, volte para **79**.

229

Depois de trinta metros, você nota que no teto há cerca de vinte lanças apontando para baixo, vindas de buracos na rocha. Procura por uma corda no chão que possa acioná-las, mas não vê nenhuma. Se desejar prosseguir, vá para **390**. Se preferir retroceder e voltar à junção em forma de T, vá para **304**.

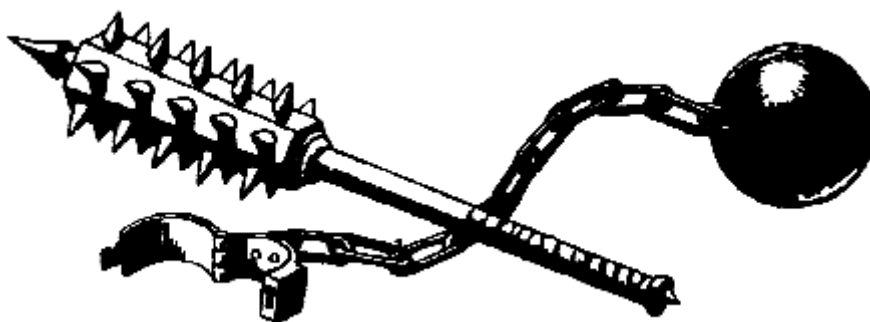
230

Um vento começa a soprar em seu rosto e torna-se cada vez mais forte até que você mal possa ficar de pé. Agarra-se, desesperadamente, a uma rachadura na parede, enquanto um pequeno furacão vem uivando pelo túnel. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **160**. Se for maior, vá para **337**.

231

Assim que o veneno entra por sua corrente sanguínea, você começa a delirar. Desaba de joelhos e cai inconsciente, para nunca mais despertar.





232

O túnel faz uma curva suave para a direita até que você atinja duas arcadas de pedra. Um homem corcunda vestido com roupas esfarrapadas está sentado num banco entre os arcos, afiando uma estaca. Ele fica surpreso em vê-lo e diz: “Bem, eu não esperava que alguém chegasse até aqui. Você está quase terminando o labirinto. Simplesmente siga o túnel à minha esquerda e atingirá a saída em cinco minutos.” Se desejar seguir o conselho do corcunda, vá para **291**. Se preferir caminhar pela arcada à sua direita, volte para **28**.

233

As botas cabem-lhe perfeitamente e quando você anda pela caverna com elas, sente-se ágil e confiante. Você está calçando Botas Élficas de Velocidade. Adicione 1 ponto a sua HABILIDADE. Se desejar investigar em volta para achar mais alguma coisa, vá para **272**. Se desejar voltar para o túnel, volte para **150**.

234

A cabeça do Verme de Sangue atira-se para frente, enquanto ele tenta mergulhar seus ganchos de boca em você para sugar seu sangue. Mas você dá agilmente um passo para o lado, ao mesmo tempo descendo sua espada sobre o corpo estirado. O corpo golpeado do Verme de Sangue empina-se e tenta engancha-lo de novo.

VERME DE SANGUE

HABILIDADE 4

ENERGIA 4

Se perder uma Série de Ataque sequer, você automaticamente perde 2 pontos de ENERGIA em cada Série de Ataque posterior, vencendo ou não, por causa da perda de sangue. Se vencer, volte para **123**.

235

A porta se abre para um aposento vazio. Você entra cautelosamente nele e, quando o faz, a porta se fecha, lentamente, a suas costas. Você investiga o aposento à procura de uma passagem secreta, mas não há sinal de nenhuma. Para sua surpresa, a porta não está trancada e você pode sair para o túnel. Contudo, você não sabe que entrou em um aposento de teletransportação e que está em um túnel diferente daquele em que estava andando anteriormente. Sem saber de sua teletransportação, prossegue pelo túnel. Vá para **378**.

236

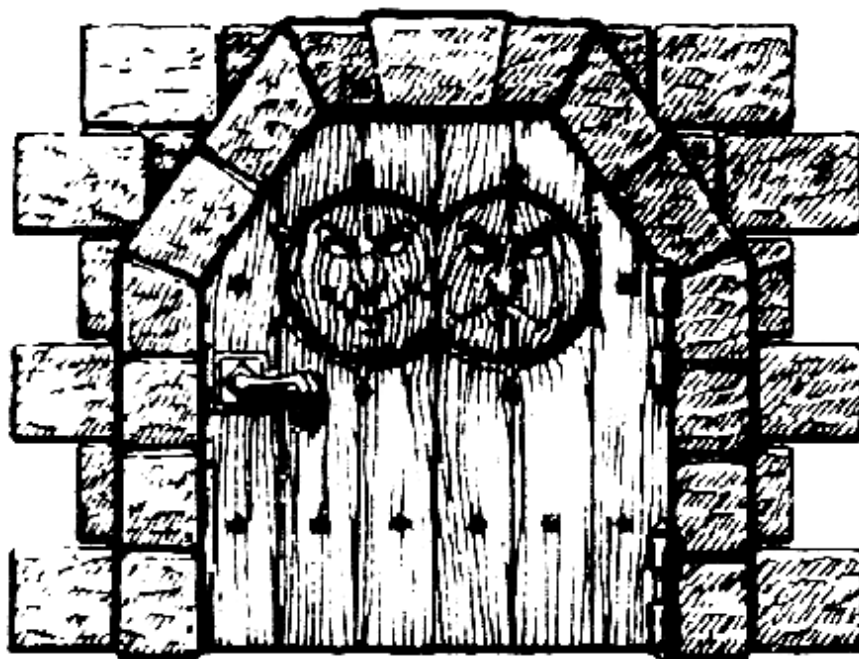
Você mergulha na água e nada para longe da rocha, fora do alcance do canto da Sereia. Você tapa os ouvidos quando emerge na margem e corre através da caverna para dentro do túnel adiante, a fim de escapar da temível Sereia. Volte para **21**.

237

Você desaba, de costas na parede da cela, depois da luta feroz com o oriental, e cai no sono de exaustão. Quando todos os sobreviventes estão reunidos na arena pela manhã, restam somente doze de vocês. O primeiro teste do dia envolve uma máquina mortífera; vai precisar de reações-relâmpago e nervos de aço para sobreviver a ela. Ela é feita de um poste fixado a uma base pesada. Duas lâminas afiadas saem de ambos os lados do poste, uma na altura da cabeça e outra na altura do tornozelo. Um dos escravos é colocado parado ao lado do poste, que é prontamente girado por um dos guardas. O escravo tem que se agachar para baixo de uma das lâminas e pular a outra, alternadamente, a fim de evitar ser brutalmente cortado. Você vai ser o último e até agora restam nove sobreviventes; os outros dois tiveram suas gargantas cortadas. Você fica ao lado do poste, adrenalina correndo em suas veias. O guarda gira o poste e você começa a pular e a se agachar. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **94**. Se o total for maior, vá para **324**.

238

Lembrando do desaparecimento da velha encarquilhada que espalhou pó no chão, você resolve fazer o mesmo numa tentativa desesperada de escapar. Desarrolha o frasco e esvazia o conteúdo no chão. Sobe fumaça e você se sente, repentinamente; como se estivesse girando em um buraco negro. Segundos depois, encontra-se de pé em um aposento pequeno e vazio. Há uma porta de ferro que está trancada e não tem maçaneta. Se possuir uma chave de ferro, volte para **125**. Se não possuir uma chave, vá para **266**.



239

Você dá um impulso para frente, com o braço direito, numa tentativa de golpear o pescoço do Mestre de Provas. Ele tenta evitar seu golpe, colocando, rapidamente, sua vara na frente do corpo. Sua HABILIDADE é 8. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para **248**. Se o total for maior, vá para **298**.

240

A espada de lâmina larga é uma arma excelente, feita por um armeiro famoso, e é mágica também. Cortando o ar com sua lâmina poderosa, você continua a busca. Volte para 7.

241

Depois de esvaziar a urna, você começa a examinar as flores e a grama. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para 198; se for azarado, volte para 33.

242

O chão do aposento de repente sacode e começa a subir lentamente. Ele faz um rangido contínuo e você começa a entrar em pânico, conforme se aproxima do teto. Logo é obrigado a deitar-se; tenta calçar sua espada entre o teto e o chão. Entretanto, ela verga, salta como uma vara e, menos de um minuto depois, você é esmagado até a morte.

243

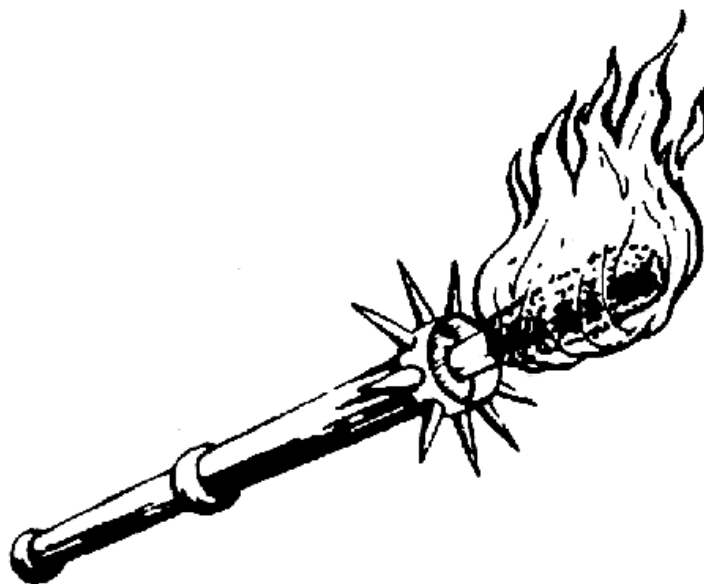
Você afunda até o joelho na lama grossa e marrom. O corpo marrom escuro do Verme de Sangue tem cerca de oito metros de comprimento e está enrolado dentro de seu covil fedorento. Você espeta e remexe a lama em volta com sua espada, entrando em contato com alguma coisa sólida. Investiga e pega uma garrafa arrolhada. Limpa a lama e vê que é feita de vidro verde. Há um pedaço de papel dentro dela, que diz: “Há uma porta atrás da pilha de pedras”. Não faz sentido no momento, mas você guarda a mensagem em sua cabeça. Não encontrando nada mais de útil, você sobe para fora do covil e prossegue caminhando ao longo do túnel. Volte para 174.

244

Você rapidamente mira a lança e a arremessa no monstro gigante. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, vá para 290. Se o total for maior, volte para 154.

245

Você consegue manter o equilíbrio no espaço confinado da boca de pedra. Volte para 8.





246

Assim que abre a porta, você leva uma lufada de ar quente. Por um segundo pensa que é uma armadilha, até que vê um fogo imenso debaixo de um caldeirão fumegante, no centro do aposento pequeno. Uma velha está jogando ratos, lesmas, vermes e centopéias dentro dele e aparenta estar se divertindo. Se desejar entrar no aposento, volte para **186**. Se preferir fechar a porta e continuar ao longo do túnel, vá para **346**.

247

O campeão do caos encolerizado é uma máquina de luta natural, treinado desde o nascimento para matar. Seu grito de batalha ecoa pelo túnel, enquanto se coloca em frenesi para lutar.

CAMPEÃO DO CAOS

HABILIDADE 11

ENERGIA 12

Se vencer, volte para **180**.

248

O Mestre de Provas reage prontamente e bloqueia a vara arremessada por você. Suor derrama-se em sua testa, quando ele descobre que você é um lutador melhor do que pensava. Usando o máximo de sua vantagem psicológica, você dá um passo à frente para golpear novamente. Se desejar executar um golpe no corpo, vá para **320**. Se desejar golpear acima da cabeça, vá para **385**.

249

O velho feiticeiro sorri e diz: “Muito bem! E agora os próximos três, por favor”. Se você souber a segunda sequência de números, vá para aquela referência. Se não souber, vá para **286**.

250

O peso das pedras o está enfraquecendo lentamente e quando dá o próximo pulo sobre os carvões em brasa, você torce seu tornozelo ao aterrissar e cai na areia. Você observa os outros avançarem enquanto se levanta. Eles estão mais da metade do circuito à sua frente, enquanto você manca atrás deles, tentando alcançá-los. Jogue um dado. Se o resultado for de 1 a 5, volte para **86**. Se o resultado for 6, volte para **202**.

251

Há uma arcada na parede esquerda através da qual você vê um sino dourado pendurado na parede, no fim do corredor estreito. Se desejar tocar o sino, volte para **90**. Se preferir seguir em frente, vá para **333**.

252

O aposento há muito tempo foi abandonado para o Garra de Frio, cuja caverna abre-se nele. As poucas peças de mobília que restam estão quebradas e espalhadas pelo aposento, e uma camada grossa de poeira cobre tudo. Você encontra um pote velho de barro com uma tampa selada com cera, numa pilha de entulho. Você vai:

Abrir o pote?

Volte para **115**

Entrar na caverna?

Vá para **307**

Sair do aposento e prosseguir pelo túnel?

Volte para **150**

253

Sua perna não só está sangrando e dolorida, mas também quebrada. Perca 4 pontos de HABILIDADE. Mais uma vez o machado descontrolado levanta-se e balança para baixo, por sorte ele se prende num bloco de madeira. Você consegue se desvencilhar do cabo e cuidar de sua perna quebrada o melhor possível. Por sorte, ela está somente fraturada e você corta um pedaço do bloco de madeira e o amarra à sua perna, fazendo uma tala. Embora esteja, no momento, em considerável desvantagem, você está apto a prosseguir. Se desejar cortar a corda com sua espada, volte para **149**. Se preferir mancar ao longo do túnel, vá para **388**.

254

Por mais que tente, você não consegue se livrar dos fios pegajosos da teia rija. Novamente a aranha o pica. Perca 2 pontos de ENERGIA. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **108**. Se o total for maior, vá para **293**.

255

Você xinga quando sua rede flutua mais uma vez sem causar danos. Perca 1 ponto de SORTE. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **66**. Se o total for maior, vá para **334**.

256

O velho tenta uma cambalhota de costas para escapar, mas aterrissa desajeitadamente. Aproveitando sua oportunidade, você prossegue com uma estocada em suas costelas. Encontra seu alvo e grita de satisfação. Você obteve uma vitória surpreendente contra o habilidoso Mestre de Provas. Vá para **362**.

257

Puxar a alavanca para baixo não cessa o movimento contínuo das paredes se fechando. Você tenta puxar uma outra alavanca, mas estão todas trancadas em posição. Tenta colocar sua espada entre as paredes, porém ela repentinamente se solta e momentos depois você é esmagado até a morte.

258

O humanóide desaparece em uma esquina e na hora que você vira na curva à direita, ele não está mais à vista. Você continua pelo túnel até que chega a uma porta na parede esquerda. Se desejar abrir a porta, vá para **353**. Se não desejar parar, volte para **133**.

259

O chifre que você está soprando é usado pelos Xoroas para alertar uns aos outros que o perigo está se aproximando. Mais quatro Xoroas vêm correndo para dentro da câmara, armados com lanças pequenas e dardos. Eles se aproximam para vingar o guerreiro caído.

	HABILIDADE	ENERGIA
GUERREIRO XOROA 1	10	10
GUERREIRO XOROA 2	9	11
GUERREIRO XOROA 3	10	11
GUERREIRO XOROA 4	10	10

Se de alguma forma conseguir derrotar todos os Xoroas, volte para **14**.

260

Você desatrolha o frasco e engole de uma vez o conteúdo. Seu corpo imediatamente pára de tremer, pois a poção é rapidamente neutralizada. Quando se sente bem o bastante para prosseguir, você volta pela passagem até chegar ao buraco do chão. Desce através do buraco e cai no chão do túnel abaixo. Vá para **315**.

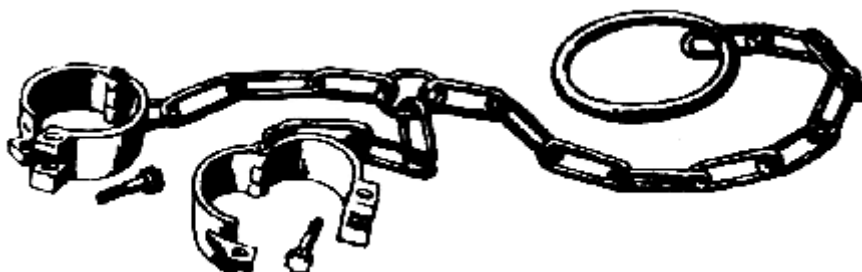
261

Quando o sulista cai de joelhos apertando o estômago, ele dá um jeito de dizer umas poucas palavras, quase sem fôlego. “Boa sorte no labirinto, estranho. Mas se tiver uma chance de estar sozinho com Carnuss, lembre-se de nós, que morremos em sua arena.” O sulista faz uma careta de dor e cai em silêncio. Você jura para si mesmo que vai vingar a morte de seus companheiros escravos e matar Lord Carnuss, caso sobreviva ao labirinto mortal de Fang. Nessa noite, você é o convidado de honra de Lord Carnuss e satisfaz cada um de seus caprichos. Empanturra-se com a comida deliciosa e se diverte a noite toda. Depois de uma semana de vida farta, retorna à sua forma. Recupere seus pontos de ENERGIA até seu valor *Inicial*. Então, preso a correntes, você veleja com Lord Carnuss e trinta de seus guardas; dez dias depois chegam a Fang, o local para a Prova dos Campeões anual. A cidade está fervilhando de gente curiosa com a prova e ansiosa para comemorar. Entretanto, não há tempo para você desfrutar da hospitalidade do Barão Sukumvit, pois já é tarde da noite de 30 de abril e a prova começa na aurora do dia seguinte. Você passa a noite em uma estalagem, sob os olhos observadores dos guardas, e ao alvorecer é conduzido à entrada do labirinto mortal. Ele é sustentado por pilastras de pedras esculpidas decorativamente, representando demônios, divindades e serpentes retorcidas. Você vê o Barão Sukumvit cumprimentando os outros concorrentes – um campeão do caos vestindo uma armadura escura com pontas, um senhor-da-guerra oriental com roupa de batalha completa, um príncipe elfo e um nobre anão. Este ano, o prêmio atraiu participantes ilustres. Você toma seu lugar ao lado deles e, então, é pedido que tire uma vareta de bambu da mão do Barão. O número 2 está gravado nela: será o segundo a entrar no labirinto, depois do anão. Para a alegria dos observadores exultantes, você passa entre as pilastras, armado apenas com a espada magnífica, dada por Lord Carnuss. Sem uma mochila, comida ou armadura, sente-se despreparado para a prova que está por vir, mas pelo menos tem esta boa espada e uma bolsa de couro em seu cinto. O som da multidão rapidamente diminui quando você entra no túnel fracamente iluminado. É impossível imaginar os horrores que o aguardam, contudo sabe que o Barão Sukumvit passou o último ano modificando seu calabouço da morte, de maneira que agora ele tem reputação de ser letal além da imaginação. Porém, seu desejo de vingar as mortes de seus companheiros escravos o faz determinado a vencer. O túnel segue em frente por quinze metros; você então chega a uma porta em arco na parede esquerda com uma tabuleta com “Não Entre” escrito em sangue seco. Escuta sons de arranhões e suspiros vindos do outro lado da porta. Se desejar desembainhar sua espada e abri-la, vá para **374**. Se preferir continuar andando pelo túnel, volte para **82**.



262

Mais uma vez você pega a lanterna. Esperando que alguma coisa magnífica aconteça, a esfrega vigorosamente. Nada acontece, mas escuta algo chacoalhar dentro dela. Tira a tampa e dentro encontra um anel de ouro. Coloca-o na bolsa, sai do aposento e segue pelo túnel. Volte para **109**.



263

A passagem continua a fazer curvas e voltas através da total escuridão. Afinal você vê luz brilhando através de um buraco no chão. Ficando em cima do buraco, vê que há um túnel muito mais largo embaixo. Se desejar pular para o túnel abaixo, vá para **315**. Se desejar continuar a seguir seu caminho ao longo da passagem escura, vá para **289**.

264

Você amarra uma ponta da corda em volta de um arbusto pendurado sobre o abismo. Segurando a corda com firmeza, escorrega sobre a borda e então, desliza para o abismo até chegar ao fundo. Um novo túnel sai do abismo, um pouco mais estreito que o de cima. Se desejar seguir o novo túnel, deixando sua corda para trás, volte para **190**. Se preferir subir pela corda, recolhê-la e caminhar de volta ao longo do túnel, depois da junção em forma de T, vá para **351**.

265

Com o rosto fixado em uma careta de terror, você observa desamparado quando as mãos desmembradas do Diabo de Osso surgem para penetrar o seu peito. A morte é instantânea, no momento que seu coração é arrancado para o Demônio se fartar com ele.

266

Você escapou de uma prisão para outra. Não há saída no aposento, tudo que pode fazer agora é pensar sobre o que poderia ter acontecido, caso tivesse escolhido uma outra rota. As armadilhas do calabouço mortal pegaram outro desafiante.

267

O Mestre de Provas tenta aumentar sua vantagem em ataque contra sua constante defesa. Ele salta no ar, num ataque aéreo do tipo acerte-ou-morra. Você arremessa sua vara para cima, numa tentativa desesperada de golpeá-lo, assim que ele cair sobre você. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **140**. Se o total for maior, vá para **274**.

268

Você mergulha na perna do Bonecrusher com uma destreza incrível, brandindo sua espada no ar. Seu quinto golpe rompe os tendões atrás de seu joelho direito e o Bonecrusher desaba desamparado no chão. Ofegando pesadamente de fadiga e alívio, você é levado de volta à sua cela. Volte para **113**.

269

O machado descontrolado balança para baixo novamente e, desta vez, penetra em sua perna. Perca 2 pontos de ENERGIA e *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **172**; se for azarado, volte para **253**.

270

Segurando sua espada com ambas as mãos, dá um passo à frente para enfrentar o monstro.

CENTOPÉIA GIGANTE

HABILIDADE 9

ENERGIA 7

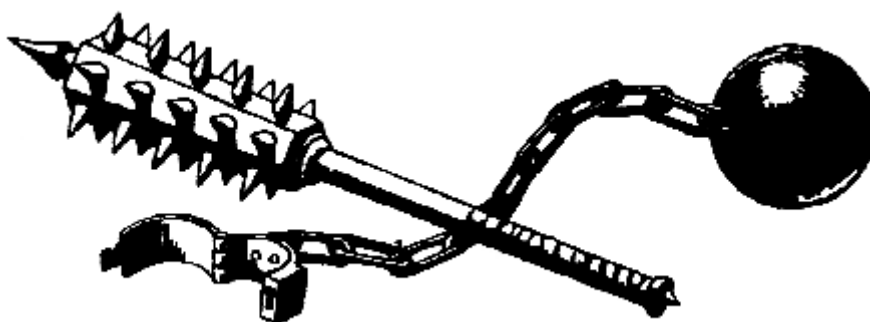
Se vencer, volte para **2**.

271

Você aterrissa nos degraus sem se machucar e pula para cima para reingressar na luta contra a língua hedionda. Volte para **8**.

272

Você encontra um crânio grande, que foi pintado de dourado, na reentrância escura da caverna. As cavidades oculares e as narinas foram seladas, assim como a boca. Uma parte do topo do crânio foi cortada fora, recolocada e pintada. Se desejar levantar o topo do crânio, volte para **205**. Se preferir sair da caverna e continuar sua caminhada pelo túnel, volte para **150**.



273

No momento a poção é nociva para sua saúde. Perca 4 pontos de ENERGIA. Não encontrando nenhuma outra saída do aposento, você volta para o túnel, adiante da junção em forma de T. Volte para **232**.

274

O Mestre de Provas saltador desvia-se de sua vara com os pés e o golpeia na cabeça com sua própria vara. Você geme derrotado e compreende que tudo está perdido. Volte para **72**.



275

Um guarda abre a porta da arena e você pisa na areia quente, que agora está manchada de sangue dos combatentes caídos. De repente, uma outra porta na parede da arena se abre e um temível Bonecrusher sai, sua pele de couro duro brilhando ao sol. Sua cabeça horrenda é pequena e possui dois olhos estreitos, quase cegos, um nariz achatado e gavinhas penduradas em sua boca tensa. Seu tronco, contudo, é maciço e seus braços compridos são temerosamente poderosos. Se for enfrentá-lo com uma espada larga e escudo, volte para **56**. Se for enfrentá-lo com um tridente e rede, volte para **175**.

276

Você corre pelo túnel o mais rápido que pode e pula sobre o buraco negro. Entretanto, cai rente ao outro lado do abismo e mergulha para sua morte, cerca de vinte metros abaixo. Bocas invisíveis têm pouco trabalho com seu corpo quebrado.

277

Você cai de encontro a uma parede, exausto depois de combate feroz. O poder da luva acabou-se com a morte da Rainha Liche e consegue tirá-la e colocá-la de lado. Mas a experiência traumática deixou sua marca: perca 1 ponto de HABILIDADE. Quando seus membros finalmente param de tremer, você anda para onde a Rainha Liche está estirada e nota que ela está usando um anel de ouro em um dos seus dedos ossudos. Você o tira como prêmio e o coloca em sua bolsa de couro. Lentamente anda para a porta e decide que caminho tomar. Se desejar ir para a direita, vá para **285**. Se desejar ir para a esquerda adiante da junção em forma de T, volte para **227**.

278

O Mestre de Provas ordena que coloque os anéis em cima do banco. Vá para **367**.

279

A caverna se abre, mas ainda assim é bem pequena. Há um cheiro forte de mofo no ar e o grunhido parece estar vindo de trás de um ajuntamento de rochas no fundo dela. Uma criatura horrorosa surge de repente, seu corpo pequeno de humanóide coberto de pêlos. Sua cabeça se parece com a de um javali, com duas presas saindo de sua boca. Armado com um taco de pedra, é óbvio que o Tusker que está avançando não é um aliado.

TUSKER HABILIDADE 6 ENERGIA 6

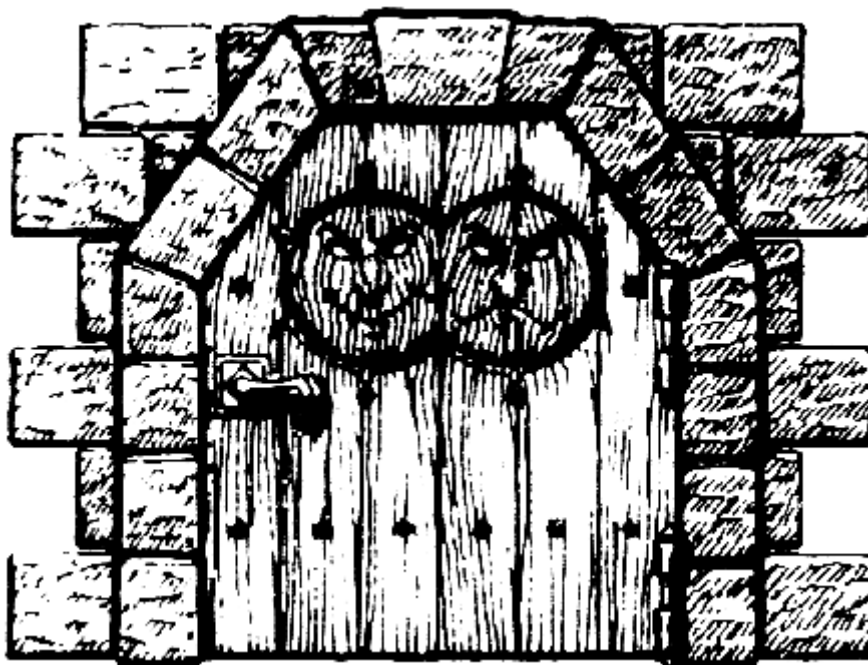
Mais uma vez você está lutando por sua vida. Se vencer, vá para **339**.

280

A flecha apenas atinge a parte carnuda de seu ombro. Perca 1 ponto de ENERGIA. Não é nada mais que um arranhão, do qual você rapidamente cuida antes de prosseguir ao longo do túnel. Vá para **398**.

281

Por sorte a porta não está trancada e você pode fechá-la atrás de si. A armadura repetidamente bate a porta, mas sem inteligência, não pensa em girar a maçaneta. Você se vira e fica surpreso com o que vê no próximo aposento. Volte para **3**.

**282**

Você encontra dentro da caixa um anel de ouro enrolado num farrapo sujo. Coloca o anel em sua bolsa de couro e prossegue pelo túnel. Volte para **44**.

283

Com um doentio barulho de triturador, a maça bate em seu crânio, matando-o antes que caia na areia. A Arena da Morte faz outra vítima.

284

Você se levanta gemendo e esfrega seus membros esfolados antes de subir os degraus de volta. Mais uma vez, você pula os degraus vermelhos, só que agora com mais esforço. Quando atinge o topo dos degraus, está quase sem fôlego. Volte para **141**.

285

À frente no túnel, você vê um baú de madeira encostado na parede. Investiga-o cuidadosamente, mas não encontra nenhum sinal de armadilha. Se desejar abrir o baú, volte para **194**. Se preferir continuar andando, volte para **47**.

286

Fios finos brancos de fibras sedosas brotam repentinamente do trono e começam a envolvê-lo. Eles são tão fortes, que você não pode mover um músculo e logo está envolvido, como se estivesse dentro de um casulo gigante. Fica tomado de terror quando escuta o feiticeiro dizer adeus. Talvez, em anos futuros, outros desafiantes encontrem seus restos mumificados.

287

Você logo chega à porta na parede esquerda do túnel. Procura ouvir junto à porta, mas não escuta nada. Se desejar abrir a porta, volte para **156**. Se desejar continuar andando, volte para **222**.



288

O túnel logo termina em uma porta de ferro. Ela abre facilmente e se fecha depois que você passa. Você se encontra numa encruzilhada e, olhando para a esquerda, fica chocado com o que vê. Com olhos vazios e esbugalhados, olhando fixamente com faces doentias e brancas, um grande grupo de Zumbis se arrasta em sua direção. As roupas deles estão esfarrapadas e suas peles pálidas estão descascando e cheias de cicatrizes. A porta não tem maçaneta deste lado e há Zumbis demais para você enfrentar. Sua única opção é virar à direita. Você corre na frente dos Zumbis e logo chega à beira de um abismo, que parece muito largo para saltar. Os Zumbis surgem à vista e você compreende que está numa armadilha. Se enfrentar os Zumbis, volte para **185**. Se tentar pular o abismo, vá para **347**.

289

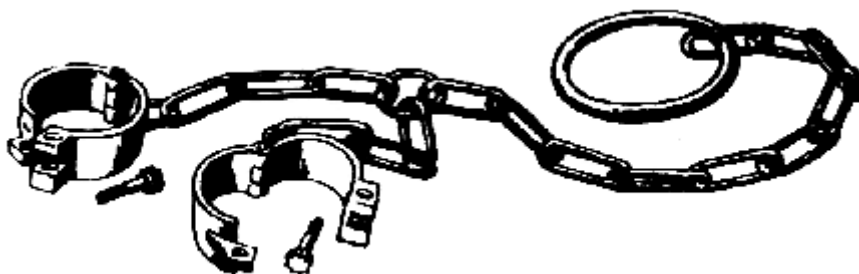
Ao continuar a caminhar, não você vê as fileiras de pinos venenosos, que se estendem da passagem. Suas mãos esticadas são espetadas pelas pontas afiadas dos pinos. O veneno funciona rapidamente e você se sente violentamente doente. Se possuir o frasco anti-veneno, volte para **87**. Se não possuir este item, volte para **231**.

290

O arremesso é perfeito: a lança penetra profundamente no ventre da Centopéia Gigante. Ela começa a revirar-se no chão, barriga para cima, suas perninhas balançando desamparadas no ar. Você aproveita a oportunidade e passa correndo por ela, a salvo. Vá para **391**.

291

Você caminha pelo túnel por cerca de vinte metros antes de pisar em uma pedra solta. Ela inclina-se para cima, acionando uma parte do teto, que cai sobre você. Não há esperança de sair debaixo dos escombros.



292

Você mergulha nas pernas do guarda e o derruba no chão. As tigelas de sopa retinem no chão, enquanto luta com ele. Antes que seus companheiros de cela tenham uma chance de seguir seu exemplo, o outro guarda escapa e tranca a porta. Compreende que seu esforço é inútil. Solta o guarda e levanta-se para aguardar sua punição. Você é levado de lá e açoitado pelo guarda que atacou. Perca 4 pontos de ENERGIA e 1 ponto de HABILIDADE. Você é arrastado de volta para sua cela e jogado lá dentro, semi-inconsciente. Seus companheiros fazem o que podem para tratar de seus ferimentos, antes de serem todos conduzidos para fora, a fim de começar seu primeiro dia na Arena da Morte. Volte para **22**.

293

Você fica cada vez mais fraco, enquanto se esforça para libertar-se. A aranha o pica uma vez mais, antes de continuar a fiar teia à sua volta e começar sua refeição.

294

As veias do pescoço do cachorro incham quando ele se estica em sua coleira. Você se aproxima, tentando proteger a carne exposta.

CACHORRO DE
DUAS CABEÇAS

HABILIDADE 6

ENERGIA 5

Durante cada Série de Ataque, o cachorro fará dois ataques. Sua Força de Ataque tem que exceder a Força de Ataque de ambas as cabeças para vencer a Série de Ataque. Se vencer, volte para **217**.

295

Você enfia dois dos punhais em seu cinto e começa a revistar o aposento. Ele contém duas camas de madeira, um forte baú também de madeira, uma mesa simples e duas cadeiras. Se desejar abrir o baú, volte para **34**. Se preferir sair do aposento e prosseguir ao longo do túnel, volte para **133**.

296

O machado descontrolado quase atinge suas pernas e fica fincado no bloco de madeira novamente. Você solta o cabo e tem que decidir prontamente o que fazer. Se desejar cortar a corda com sua espada, volte para **149**. Se preferir prosseguir, vá para **388**.

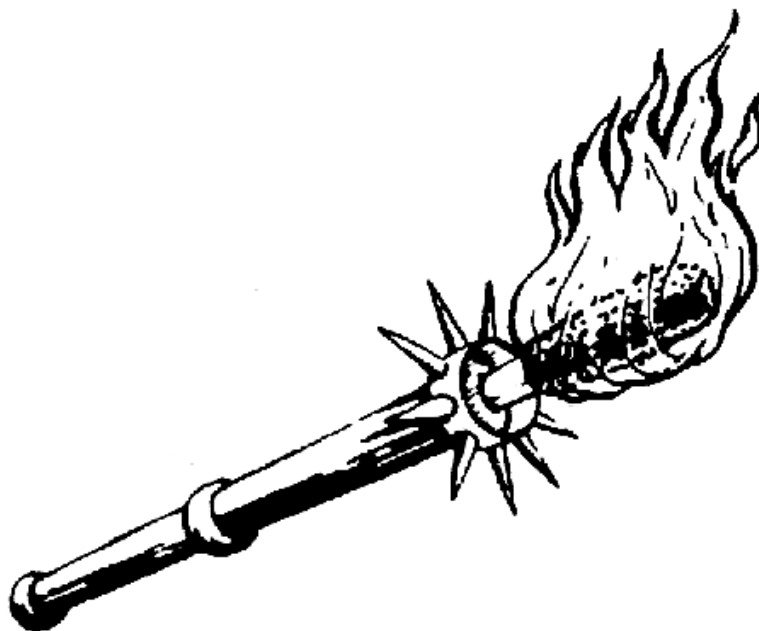
297

Você lentamente dá um passo para a esquerda, esticando as orelhas para notar algum movimento. De repente, ouve um grito agoniado e um barulho surdo, na hora em que um corpo cai no chão, perto e à sua frente. Se desejar dar um passo mais adiante para sua esquerda, vá para **368**. Se preferir ficar em seu lugar e balançar a maça, volte para **131**.

298

Seu contragolpe rápido pega o Mestre de Provas de surpresa. Sua vara de bambu bate-lhe no pescoço e você dá um grito de vitória. Você triunfou contra todas as expectativas sobre o habilidoso Mestre de Provas. Vá para **362**.



**299**

Você coloca o anel de ouro na palma esticada do ídolo e prossegue sem incidentes. Volte para **23**.

300

Não há mais nada de interessante no aposento e, apesar de sua fome, você resiste a se fartar da mistura borbulhante de uma tigela. Se desejar agora abrir a caixa de madeira, volte para **124**. Se preferir sair do aposento e continuar ao longo do corredor, vá para **346**.

301

Seu pé esquerdo engancha no fio da armadilha, que aciona uma flecha de um buraco na parede. Jogue um dado. Se sair de 1 a 3, volte para **83**. Se sair 4 ou 5, volte para **30**. Se sair 6, volte para **280**.

302

“Você paga sua ignorância com sua vida” soa a voz do esqueleto. Um raio de energia sai do dedo dele e atinge seu peito, matando-o instantaneamente.

303

Esperando que uma outra criatura hedionda ainda surja, você fica aliviado ao ver o Demônio de Fogo engolfar-se em suas próprias chamas e transformar-se em cinzas. Você anda até a porta, já que estão ambas trancadas com ferrolho. De repente o relógio começa a bater alto e as duas paredes vazias em ambos os lados do aposento começam a se fechar, fazendo um rangido enervante. Você vai:

Chamar pelo feiticeiro?
Colocar os ponteiros dourados
no relógio (se os possuir)?
Puxar uma alavanca?

Volte para **220**

Volte para **81**

Volte para **48**



304

Você escuta o barulho de água corrente à distância e logo o túnel termina à beira de um abismo. Uma ponte de corda cruza o precipício e, além dele, o túnel continua em frente. Há uma caixa de madeira amarrada na ponte e um sinal que diz: “Pague em ouro para atravessar”. Uma corda está pendurada na ponte. Olhando para baixo, na escuridão do abismo, você consegue ver apenas uma corredeira bem ao fundo. Você vai:

Jogar um objeto de ouro na caixa
e atravessar a ponte?

Volte para **27**

Atravessar a ponte sem pagar?

Volte para **152**

Descer pela corda no abismo?

Vá para **355**

305

Você sobe as escadas o mais silenciosamente possível e chega a uma plataforma. Um novo túnel sai da plataforma e logo termina em uma velha porta de carvalho. Há muitas runas e símbolos pintados nela, mas eles não significam nada para você. De um lado da porta, há uma caixa de madeira, que também é feita de carvalho velho. Se desejar abrir a porta, volte para **43**. Se preferir levantar a tampa da caixa, primeiro, vá para **373**.

306

Assim que entra na boca, a língua hedionda enrola-se para enlaçá-lo. Mas você está preparado com sua espada.

LÍNGUA

HABILIDADE 5

ENERGIA 6

Se vencer, volte para **85**.

307

A caverna do Garra de Frio é enorme. Ossos sujam o chão e é evidente que a criatura nunca passou fome. Você olha para cima e vê um feixe de luz brilhando através de um buraco, no teto bem alto. Contudo, não parece haver nenhum jeito de subir até o buraco. Talvez os inimigos de Fang tenham simplesmente sido jogados dentro da caverna para ficar aos cuidados do Garra de Frio. Há alguns farrapos, restos de roupas no chão e algumas botas velhas. Você encontra um par, que é bem feito e mais ou menos de seu tamanho. Você vai:

Experimentar as botas?

Vá para **233**

Procurar mais alguma coisa?

Volte para **272**

Voltar para o túnel?

Volte para **150**

308

Você tenta bloquear a vara arremessada, porém reage muito devagar. O Mestre de Provas dá um grito de vitória e você compreende que tudo está perdido. Volte para **72**.

309

Você joga um punhado de castanhas e frutinhas dentro do saco e o observa desaparecer através da grade. O homenzinho sorri e diz: “O corcunda é um mentiroso.” Então ele desaparece e você fica sozinho novamente. Você fica pensando quem o corcunda poderia ser e prossegue mais uma vez. Volte para **58**.

310

Conforme você acelera, o Ogre estica a perna e tenta fazer com que tropece. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **78**; se for azarado, volte para **225**.

311

Assim que toca na lâmpada, o ídolo ganha vida. Ele desce do suporte de mármore e anda em sua direção, brandindo suas espadas no ar.

ÍDOLO

HABILIDADE 9

ENERGIA 6

Se estiver armado com uma espada mágica, será possível matar o ídolo. Se vencer, volte para **262**. Se estiver armado com uma espada comum, volte para **55**.

312

Sua habilidade mental falha e você permanece frustrado diante das runas. Elas não fazem nenhum sentido. Você decide não desperdiçar mais nenhum tempo com elas e, em vez disso, abre a porta: volte para **221**.

313

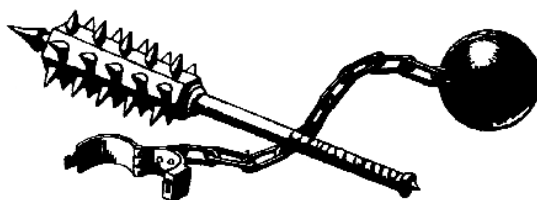
Você pisa numa laje, que aciona a besta. O virote voa pelo túnel estreito, mas passa zunindo pela sua orelha esquerda. Ganhe 1 ponto de **SORTE**. Você faz a curva e anda por mais outros 45 metros até chegar a uma porta na parede direita. Se desejar abrir a porta, volte para **104**. Se preferir continuar caminhando, volte para **20**.

314

A pintura é bastante comum e não há compartimentos escondidos na moldura. Atrás há uma etiqueta com as palavras “Ponha três, 176” escritas em tinta preta. Você coloca a pintura de volta na parede e prossegue. Volte para **228**.

315

Você olha rapidamente para cima e para baixo no túnel e, de repente, vê movimento à frente. Volte para **195**.



316

Enquanto está deitado na areia, escuta uma ordem gritada: “Atirem no covarde!” Você entra em pânico e tenta desesperadamente ficar de pé, porém duas flechas atiradas por arqueiros escondidos mergulham em seu peito. Você cai de cabeça na areia e não se move novamente.

317

Assim que você coloca o bracelete no pulso, seu braço fica fraco e começa a tremer. O bracelete é amaldiçoado, entretanto, você está impossibilitado de removê-lo. Perca 2 pontos de **HABILIDADE** e 1 ponto de **SORTE**. Não há nada que possa fazer, exceto sair do aposento e prosseguir da melhor maneira possível. Vá para **379**.

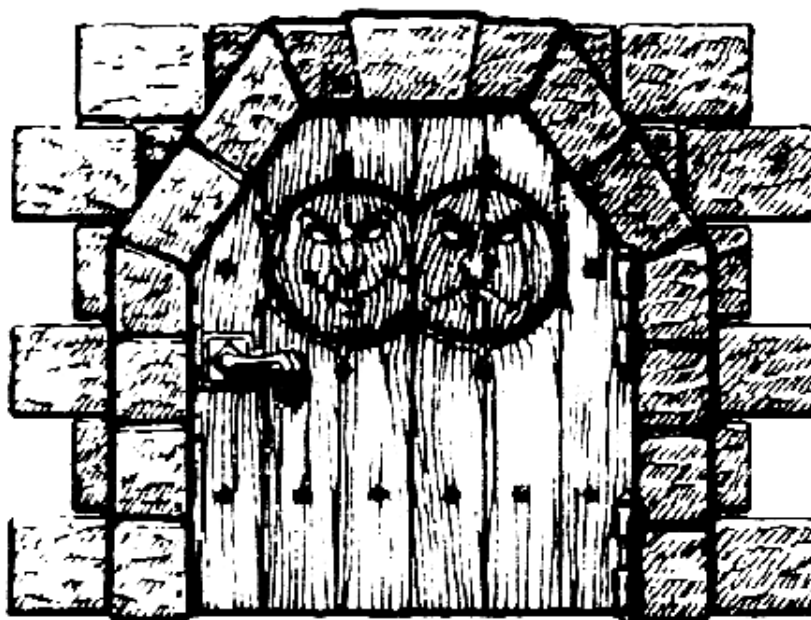


318

A porta de ferro se abre e você entra em um aposento decorado com chão de mármore e rica mobília. Mas seus olhos imediatamente brilham ao ver um trono de mármore ornamentado, onde uma mulher usando um vestido luxuoso está sentada. Mas, para seu horror, vê que seu rosto é quase um crânio esquelético com restos de pele seca, pendurados frouxamente nele. Seus olhos vermelho-sangue fixam-se em você e, então, a Rainha Liche começa a falar: “Quem é este tolo mortal que ousa entrar em minha câmara? Você tem coragem de usar minha luva de dor ou preferiria que eu o matasse onde está?” Se concordar em usar sua luva, volte para **212**. Se preferir atacar a Rainha Liche com sua espada, vá para **363**.

319

O túnel segue reto por uns trinta metros até terminar em uma porta de madeira. Se desejar abrir a porta, volte para **98**. Se preferir voltar para adiante da junção em forma de T, volte para **232**.



320

O Mestre de Provas antecipa seu golpe e bloqueia sua vara com recuo de lado. As varas estalam juntas e você perde a vantagem. Com coragem renovada, o Mestre de Provas dá um salto no ar e tenta um ataque aéreo do tipo acerte-ou-morra. Você arremessa sua vara para cima, numa tentativa desesperada de golpeá-lo quando ele cair em sua direção. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **140**. Se o total for maior, volte para **274**.

321

A armadura peitoral cabe certinho em você e é uma peça excelente. Ganhe 1 ponto de HABILIDADE. Percebendo que não há mais nada de útil, você sai do aposento e continua ao longo do túnel. Volte para **133**.

322

Por azar o rato que o mordeu está contagiado por uma forma avançada de raiva. Não demora muito e você está com a boca espumando e tendo convulsões de dor. Uma morte agonizante o espera.

323

O campeão do caos apanha o ouro de sua mão aberta e, então, o golpeia na cabeça com sua clava de pontas. Se estiver usando um capacete, vá para **350**. Se não estiver usando um capacete, volte para **62**.

324

Assim que entra num bom ritmo, sua mente pára e você fica imóvel em vez de se agachar. A lâmina comprida e afiada mergulha profundamente em sua garganta e você desaba no chão da arena. Mais um concorrente é eliminado.

325

Você fica surpreso com a velocidade com que a cabeça do Verme de Sangue se atira para frente. Ele consegue enfiar os ganchos de sua boca em sua coxa para sugar seu sangue. Perca 2 pontos de ENERGIA.

VERME DE SANGUE

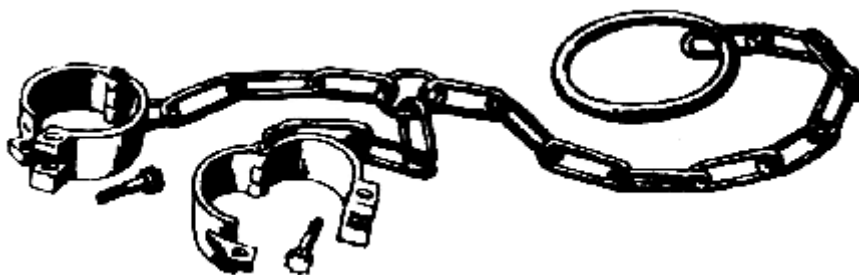
HABILIDADE 4

ENERGIA 6

Você começa a golpear a cabeça da vil criatura. Durante cada Série de Ataque, você vai diminuir automaticamente 2 pontos de ENERGIA, vencendo ou não a Série, por causa da perda de sangue. Se vencer, volte para **123**.

326

O esquelético corpo hospedeiro do Diabo de Ossos é feito em pedaços por seu ataque violento. Mas seu espírito assombrado sobe de seu crânio e desaparece através do buraco no teto. Você se abaixa e examina os fragmentos de ossos quebrados e de repente vê um anel de ouro em um dos dedos da mão do Diabo de Ossos. Você o tira do osso frio e o coloca em sua bolsa. Não há outra saída da caverna, então retoma ao túnel e prossegue por ele. Volte para **150**.



327

Você pula os três degraus com facilidade e sobe pelos restantes. Volte para **141**.

328

Você sobe de volta para a borda do abismo e decide o que fazer depois. Você vai:

Jogar um objeto de ouro na caixa
de madeira e atravessar a ponte?

Volte para **27**

Atravessar a ponte sem pagar?

Volte para **152**

Voltar para o túnel, adiante da
junção em forma de T?

Volte para **229**



329

Logo você escuta som de patas batendo no chão de pedra. O som ecoa pelo túnel e então vê uma forma emergindo da escuridão. Montado em um esqueleto branco de cavalo encontra-se um Esqueleto armado, com uma coroa sobre o crânio. Tendo visto você, o Rei Esqueleto espora seu cavalo assombrado, o põe em galope e brande sua espada para cima. Você tem que enfrentar o assombrado montado.

REI ESQUELETO

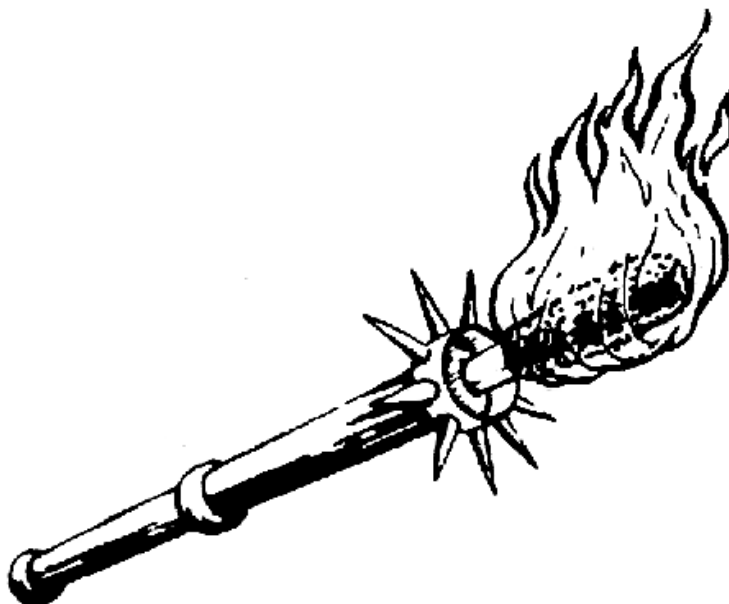
HABILIDADE 9

ENERGIA 7

Armas de fio, como espadas e punhais, causam pouco mal a Esqueletos. A menos que possua um martelo para enfrentá-lo, você apenas vai fazê-lo perder 1 ponto de ENERGIA durante cada Série de Ataque bem-sucedida. Se vencer, volte para **209**.

330

Não há saída e você pode apenas ponderar sobre o que teria acontecido se tivesse escolhido uma outra rota. O labirinto mortal fez uma outra vítima.



331

Você já está quase delirante quando desarrolha o frasco e engole o conteúdo. Seu corpo pára imediatamente de tremer, enquanto o veneno é rapidamente neutralizado. Quando sente-se bem o suficiente para continuar, volta pela passagem até chegar ao buraco do chão, desce pelo buraco e cai no chão do túnel abaixo. Volte para **315**.

332

Você dá um passo para trás antes de atirar todo seu peso de encontro à porta. Ela se abre num rompante, você desembainha sua espada e entra na escuridão à sua frente. Volte para **219**.

333

O túnel termina em uma junção em forma de T. Olhando para a esquerda, você vê que o caminho está bloqueado por uma pilha de pedras. À sua direita, vê uma porta de madeira a uns vinte metros à frente no túnel. Se desejar investigar a pilha de pedras, volte para **96**. Se desejar andar em direção à porta, vá para **375**.

334

Você é vagoroso ao juntar sua rede e o Bonecrusher consegue pegar um de seus braços, quebrando-o como se fosse um galho fino. Sem soltar o braço, pega seu pescoço e o quebra com a mesma facilidade. Infelizmente, você é mais um dos candidatos eliminados.

335

É impossível evitar as gotas de ácido caindo sobre você. Jogue um dado para decidir quantas o atingem, enquanto corre através desta seção do túnel, deduzindo 1 ponto de ENERGIA para cada uma delas. Por fim, você vê luz do dia ao final do túnel e corre rapidamente nessa direção. Volte para **188**.

336

Enquanto você tira as tábuas, os pregos que as seguram estalam alto. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **122**; se for azarado, volte para **76**.

337

Pedras e escombros são recolhidos e carregados pelo furacão. Você se agarra à parede de pedra, porém a força do vento o leva para cima. Uma pedra, que está voando, pega-o de lado na cabeça e o derruba. Perca 2 pontos de ENERGIA. Quando recupera a consciência, tudo está quieto novamente. Você se levanta e prossegue mais uma vez. Volte para **195**.

338

Suas reações são muito lentas para salvá-lo de cair no rio. Você mergulha de cabeça na correnteza e é arrastado rio abaixo para o subterrâneo. Sua aventura termina num túmulo alagado.

339

A caverna do Tusker contém poucos itens e a única coisa que acha de interessante é um porco grosseiro feito de barro vermelho. O porco é vazado e, quando o balança, alguma coisa chacoalha dentro dele. Se desejar quebrar o porco para abri-lo, volte para **75**. Se preferir sair da caverna, volte para **167**.





340

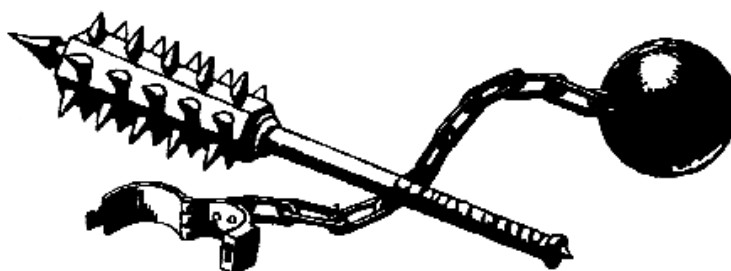
Você engatinha através do buraco e se encontra em urna pequena câmara escura. O barulho que ouviu era o som das criaturas estranhas que habitam a rede de câmaras. Com a cabeça e o tronco de um homem, e a parte inferior do corpo e as pernas de urna formiga gigante, os Xoroas vivem em grandes colônias subterrâneas. Você perturbou um Guerreiro Xoroa que, com penetrantes olhos prateados e urna audição apurada, localiza-o imediatamente. Pegando urna lança pequena, ele se move rapidamente através da escuridão para enfrentá-lo.

GUERREIRO XOROA

HABILIDADE 10

ENERGIA 11

Reduza sua HABILIDADE durante o combate em apenas 1 ponto, devido a sua desvantagem no escuro. Se vencer, volte para **170**.



341

Rapidamente, você revista os bolsos do guarda Orc e encontra algumas bolas pequenas de vidro. Coloca-as em sua bolsa do cinto e continua levantando as tábuas de madeira. Por fim, a última tábua se solta e você pode abrir a porta. Volte para **13**.

342

Apesar do peso extra, você transpõe os três degraus e aterrissa no seguinte com segurança. Quando atinge o topo dos degraus, está quase sem fôlego. Volte para **141**.

343

O Bonecrusher consegue pegar seu braço da espada e o quebra como se fosse um galho fino. Sem soltá-lo, segura seu pescoço com o outro braço. Ele torce seu pescoço com a mesma facilidade - e a arena elimina outro candidato.

344

Você tem toda sua inteligência e é recompensado por compreender repentinamente uma das frases escritas com runas. Ela diz: “Não confie na palavra do machado.” Você memoriza a frase e abre a porta. Volte para **221**.

345

O Mestre de Provas manda que coloque os anéis no topo do banco. Se possuir nove anéis, volte para **35**. Se possuir onze anéis, vá para **392**.

346

Você logo chega a uma outra passagem na parede direita. Espetado na porta está um passarinho, há muito tempo morto e seco. Se desejar abrir a porta, volte para **59**. Se preferir continuar ao longo do túnel, volte para **150**.

347

Você corre o máximo que pode, em direção ao abismo, e se lança através do buraco negro. Se estiver vestindo um capacete alado, volte para **114**. Se não estiver vestindo um capacete, volte para **226**.

348

Você corta a teia e solta o homenzinho; cautelosamente, dá um passo atrás para o caso dele tentar lhe fazer algo. Mas ele simplesmente se curva e diz: “Obrigado, estranho. Eu, Billybob do Povo Pequeno, sou eternamente grato a você. Nossa tribo vem vivendo debaixo destas montanhas por gerações, mas somos forçados a escavar o que pudermos agora que nossos túneis foram tomados por estes monstros terríveis. O quanto antes eles forem mortos por gente como você, melhor. Como recompensa por ter salvado minha vida, eu lhe darei o que encontrei em um ninho de escorpião.” Billybob põe um anel de ouro na palma de sua mão. “Antes de ir embora, devo lhe dar um bom conselho: não beba das fontes. Agora tenho que ir andando; estou muito atrasado. Adeus.” O homenzinho então corre para fora da caverna e vira à esquerda dentro do túnel. Vá para **397**.

349

Assim que dá um passo para trás, você tropeça no corpo estirado na areia. Seu oponente, que está avançando, escuta-o cair e se move para a matança. Mas ele também cai sobre o corpo e aterrissa em cima de você. Ele é pesado e está ensopado de suor. Você começa uma luta corpo a corpo com ele na areia, socando com seu escudo, enquanto tenta livrar seu outro braço para balançar a maça.

ESCRAVO

HABILIDADE 9

ENERGIA 8

Se vencer, volte para **196**.

350

O golpe violento derruba-o no chão e sua visão fica embaçada. Perca 1 ponto de HABILIDADE e 4 pontos de ENERGIA. Dando-o por morto, o campeão do caos sai a passos largos pelo túnel. Você tem dificuldade em focar sua visão, mas sabe que não deve desistir. Põe-se de pé e continua ao longo do túnel. Volte para **44**.

351

Depois de mais ou menos vinte metros, você chega a uma grade de ferro no chão. Se desejar levantar a grade, volte para **74**. Se preferir prosseguir caminhando, volte para **174**.

352

Sua força é maior que a do homem das cavernas. Levantando-o poderosamente, você o puxa para frente e observa-o cair de cabeça no abismo. Sem se preocupar com a perda de seu servo, o Mestre de Provas fala de novo: “Agora vou fazer uma pergunta. Pense cuidadosamente antes de responder.” Ele aponta para um baú de madeira nomeio do aposento e diz: “Dentro deste baú há mais seis baús, e cada um deles contém três baús menores. Quantos baús existem no total?” Se souber a resposta, vá para referência do mesmo número. Se estiver errado ou não souber a resposta, volte para **72**.



353

Você irrompe em meio a dois Orcs, que estão participando de um concurso de lançar punhal usando como alvo uma ratazana morta, espetada num poste. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **139**; se for azarado, volte para **192**.

354

O senhor-da-guerra deve ter escapado com vida, por um triz, depois do combate anterior, pois seu corpo está profundamente cortado por garras, e não tem com ele nenhum de seus pertences, exceto a espada. Você decide deixá-lo e volta para o túnel, contudo, esbarra em uma barreira imóvel e invisível. Você acionou uma outra armadilha e não parece haver nenhum jeito de escapar. Se possuir um frasco de pó vermelho, volte para **238**. Se não estiver carregando este item, volte para **330**.

355

Seus pés encontram um recife protuberante no rio. Você solta a corda, anda ao longo do recife e descobre que ele leva a uma entrada de caverna completamente escura. De repente, dois braços ossudos surgem da escuridão e tentam empurrá-lo para fora do recife, para dentro do rio. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **100**. Se o total for maior, volte para **338**.

356

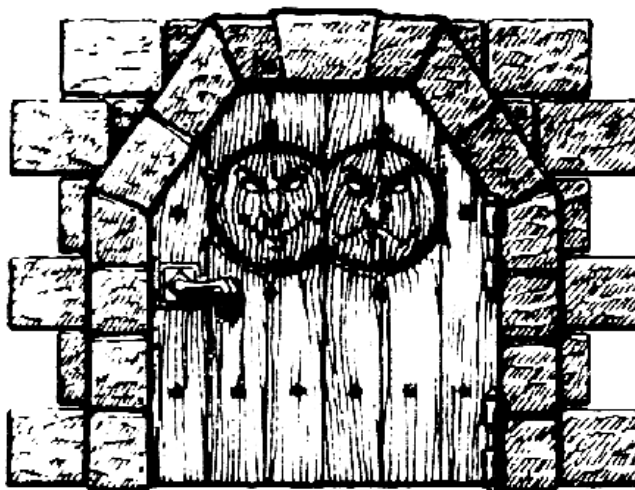
Você não consegue se soltar e é dragado para debaixo da superfície. Como não escuta o canto da Sereia, embaixo d'água, recupera o controle de sua mente. Com repentina determinação, você luta contra o monstro de tentáculos.

TENTALLUS

HABILIDADE 8

ENERGIA 12

A menos que ganhe no mínimo uma em cada três Séries de Ataque, você se afogará. Se vencer, volte para **236**.



357

Você dá um passo para trás antes de jogar seu peso todo contra a porta. Ela se escancara, porém machuca seu ombro na ação. Perca 1 ponto de HABILIDADE. Você desembainha sua espada e entra na escuridão à sua frente. Volte para **219**.

358

“Você deve ter feito uma busca completa no labirinto. Barão Sukumvit jurou que ninguém seria capaz de fazer isto. De qualquer forma, os três últimos, por favor.” Se souber a última sequência de números, vá para esta referência. Se não a souber, volte para **286**.

359

Você logo tem lama até sua cintura e, brevemente, ela chega a seu pescoço. Mas, vagarosamente, o chão sobe e você passa além do que, atualmente, é uma poça de lama vulcânica. A lama rica em minerais tem propriedades curativas fabulosas. Adicione 5 pontos à sua ENERGIA e 1 ponto à sua HABILIDADE. Chega um momento em que a passagem se abre em uma câmara, que está acesa por rochas brilhantes. Você percebe que a passagem atravessa a câmara e sai pela parede do fundo. No centro do aposento há um elefante, com quase um metro de altura, esculpido em pedra-sabão. Debaixo de sua barriga, você vê uma rachadura bem fina de um compartimento escondido, mas não sabe como abri-lo. Então vê outra rachadura na metade da tromba de elefante e deduz que se a tromba for puxada, o compartimento pode se abrir. Se desejar puxar a tromba do elefante, volte para **60**. Se preferir seguir a passagem, volte para **263**.

360

O nórdico aumenta sua liderança sobre o resto de vocês, mas você sente que ainda tem uma boa reserva, caso ele chegue perto de vencer todos. Quando ele fica a dez metros da chegada, todo mundo decide acelerar. Há apenas dois corredores à sua frente, mas você não olha para trás. De repente, ouve um grito agoniado seguido de outro grito, mandando parar a corrida. O anão deita-se prostrado na areia, tendo caído bem na hora que o nórdico o alcançou. Enquanto são levados de volta para suas celas, o anão é rapidamente morto, antes do começo da próxima corrida. Volte para **136**.

361

O túnel continua reto por cerca de trinta metros antes de virar para a esquerda. Quando você vira a esquina, não vê o fio fino de armadilha, que se estica entre as paredes. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **164**; se for azarado, volte para **301**.

362

O Mestre de Provas dá um passo para trás, ofegando pesadamente. Quando recupera o fôlego, ele diz: “Você passou no terceiro teste. Pode continuar agora sua caminhada através do labirinto. Saia deste aposento pela porta atrás de mim.” O velho não dá nenhuma palavra de conselho ou encorajamento, então você sai do aposento. Abre a porta e passa pela miserável área de dormir do homem das cavernas e chega a um outro túnel escuro e comprido. Logo vê uma fonte de pedra, que tem o formato de um peixe pulando. Se desejar beber da fonte, volte para **95**. Se preferir continuar andando, volte para **329**.

363

Assim que desembainha a espada e dá um passo em sua direção, a Rainha Liche aperta um painel, escondido em seu trono. O chão abre-se debaixo de seus pés e você mergulha de cabeça em um abismo de cinco metros de profundidade. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **216**; se for azarado, volte para **54**.



364

No final dos degraus há uma caverna grande, que está parcialmente submersa numa água suave e borbulhante. Vapor sobe pelo ar frio e você vê uma saída do túnel na parede oposta. Numa rocha no meio do lago subterrâneo está sentada uma linda mulher, cantando uma melodia mágica. Ela é uma Sereia, de uma raça do tipo humano, de sedução maligna. Sua canção é para atraí-lo até ela, para que possa matá-lo com sua faca longa, em sacrifício a seus deuses. Jogue um dado. Se sair 1 ou 2, volte para **103**. Se sair de 3 a 6, volte para **203**.

365

Você já está quase delirando devido ao veneno que corre pelo seu corpo e pega o primeiro frasco que seus dedos tocam. Jogue um dado. Se sair de 1 a 3, volte para **151**. Se sair de 4 a 6, volte para **260**.



366

Você se empanturra com os deliciosos legumes com arroz até não aguentar comer mais. Adicione 4 pontos à sua ENERGIA. Limpa a sua boca com as costas da mão e prossegue ao longo do túnel. Volte para **47**.

367

Você esvazia sua bolsa no banco e conta os anéis de ouro. O velho feiticeiro franze a testa e diz: “Temo que você não tenha a quantidade certa. Há apenas um meio de lidar com perdedores, como decretado pelo Barão Sukumvit.” Antes que possa desembainhar sua espada, um relâmpago sai do dedo esticado do feiticeiro e bate em seu peito. Tão perto, porém tão longe... você falhou na última prova.

368

Você caminha lentamente e então pára para ouvir de novo. Não escuta nada, e decide andar na direção oposta. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **166**; se for azarado, volte para **73**.

369

“As três coisas nas quais fui instruído para testá-lo são: força, inteligência e habilidade de luta. Se falhar em qualquer um destes testes, não terá permissão de continuar a Prova dos Campeões. Nós insistimos em um vencedor valoroso. O primeiro teste será um cabo-de-guerra contra um homem das cavernas.” A porta atrás do Mestre de Provas se abre e um homem imenso, com cabelos compridos, vestido de peles esfarrapadas, entra a passos largos no aposento. O Mestre de Provas bate no chão à sua frente com sua vara e ele se abre para revelar um abismo escuro. Ele então ordena que o homem das cavernas pegue uma corda grossa no armário. Ele lhe dá uma ponta e manda que a puxem, um de cada lado do abismo. Ele conta até três e então grita: “Puxem!” A força do homem das cavernas é incrível e você trinca os dentes e puxa o mais forte possível. O homem das cavernas tem 7 de HABILIDADE. Solucione o cabo-de-guerra como faria num combate normal, mas não reduza sua ENERGIA, já que não são infligidos ferimentos. Tome nota de quem vence em cada Série de Ataque. Se for o primeiro a vencer quatro Séries de Ataque, volte para **352**. Se o homem das cavernas for o primeiro a vencer quatro Séries de Ataque, volte para **99**.

370

Mantendo a cabeça abaixada, você corre através da arcada o mais rápido que pode. Se estiver vestindo um manto roxo, volte para **16**. Se não estiver vestindo um manto, volte para **101**.

371

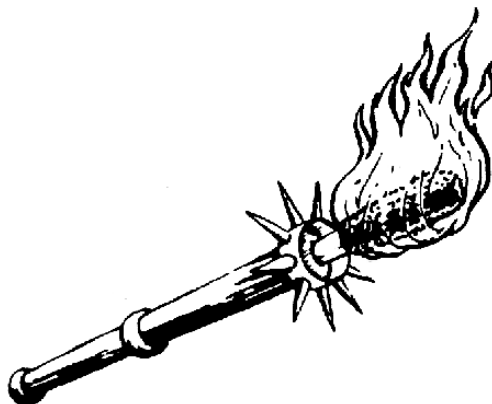
“Você é um desafiante esperto” afirma a voz, sem emoção, do esqueleto. “Sua recompensa por passar nesta parte do teste está na gaveta da mesa.” A boca do esqueleto permanece aberta, mas não emite mais nenhum som. Você olha em volta no aposento escuro e logo encontra uma mesa pequena com uma gaveta. Cuidadosamente, a abre e acha uma pequena chave de ferro dentro dela. Coloca-a dentro da bolsa no seu cinto, sai do aposento e continua ao longo do túnel. Volte para **45**.

372

Cada um dos três degraus vermelhos emite uma lufada de vibração curativa. Adicione 3 pontos à sua ENERGIA. Com energia renovada, você se dirige aos degraus restantes. Volte para **141**.

373

A caixa contém um rolo de corda forte. Esperando que possa ser de utilidade mais tarde, você a joga em volta de seus ombros. Há também um martelo, que você coloca em seu cinto, e um pequeno frasco de líquido incolor etiquetado “Anti-veneno”. Satisfeito com seus achados, abre a porta. Volte para **43**.





374

A porta abre facilmente e você entra em um aposento pequeno. Antes que tenha tempo de olhar em volta, um imenso Cão do Inferno, negro, pula sobre você com chamas saindo da boca cavernosa. Você tem que lutar até a morte com esta besta selvagem.

CÃO DO INFERNO

HABILIDADE 7

ENERGIA 6

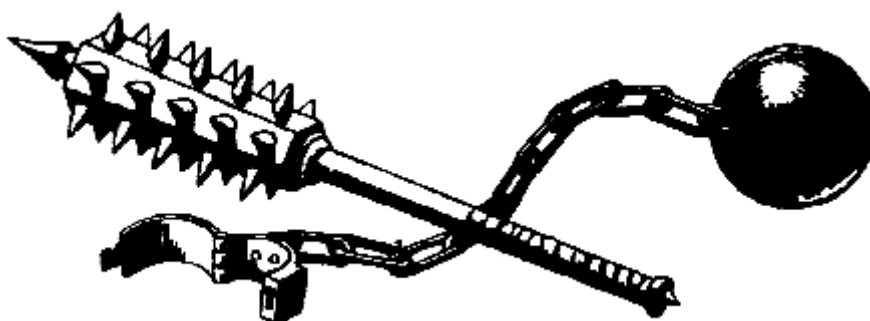
Depois de cada Série de Ataque, jogue um dado. Quando sair 1 ou 2, deduza 1 ponto a mais de sua ENERGIA, devido às queimaduras causadas pelas chamas do Cão do Inferno. Se vencer, volte para 52.

375

Você escuta um grito agoniado de dor de um homem do outro lado da porta. Se desejar abrir a porta, volte para 168. Se preferir continuar andando, volte para 138.

376

O chão do aposento de repente sacode, e então começa a ceder. Ele range descendo lentamente, até que você vê que foi rebaixado para um outro aposento. Você pula dele e observa quando a seção sobe de novo, juntando-se ao teto. O aposento está vazio, exceto por haver uma tigela grande com frutas exóticas, sustentada em um suporte de mármore. Se desejar comer algumas das frutas, volte para 97. Se preferir abrir a única porta do aposento, volte para 163.



377

Quando puxa a alavanca para baixo, o painel da frente do relógio de pé se abre revelando uma passagem secreta para fora do aposento, através da parte dos fundos. Você acaba de se espremer pelo painel e, momentos depois, escuta o som de madeira se estilhaçando, enquanto o relógio é esmagado entre as paredes que se fecham. Você segue a passagem espiralada até que ela termina em uma junção em forma de T, onde se encontra com um túnel principal. Se desejar ir para a esquerda, volte para 232. Se desejar ir para a direita, volte para 319.

378

Você segue o túnel numa curva à direita, até que termina em uma porta de madeira. Sua única escolha é abri-la e fica surpreso pelo que vê dentro do aposento. Volte para 3.

379

O túnel continua reto até que termina em uma junção em forma de T. Se desejar virar à esquerda, volte para 162. Se desejar virar à direita, volte para 251.

380

É seu braço da espada que está profundamente cortado. Perca 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Se desejar ficar onde está e continuar a girar sua maça, volte para **159**. Se desejar dar um passo à sua esquerda, volte para **120**.

381

O Troll está tão absorto socando a parede, que você pode sorrateiramente passar por ele sem ser notado. Mantendo-se perto da parede, você caminha silenciosamente pelo túnel. Volte para **211**.

382

O virote da besta penetra em seu peito e trespassa seu coração. Você está morto antes mesmo de cair no chão.

383

Seu punhal de alguma forma encontra seu caminho entre as placas da armadura e penetra no ombro de seu adversário. O voraz campeão do caos é uma máquina de lutar natural, treinado desde o nascimento para matar e ignora seu ferimento em seu desejo por combate.

CAMPEÃO DO CAOS

HABILIDADE 11

ENERGIA 10

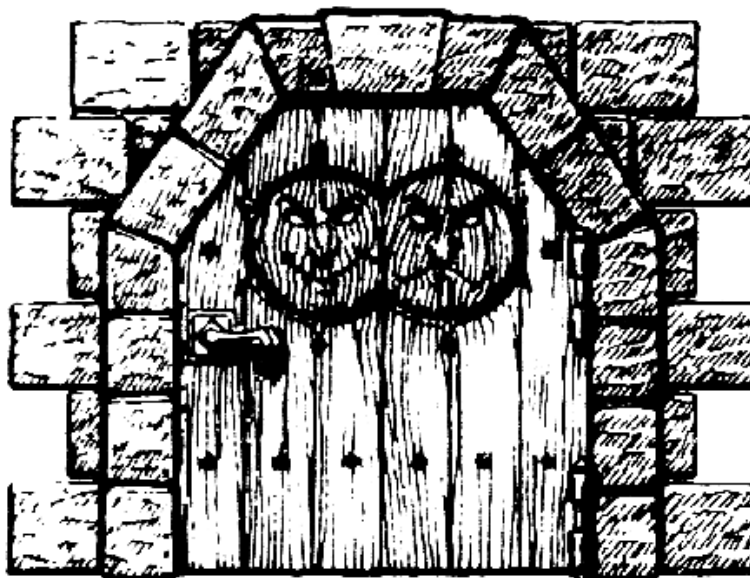
Se vencer, volte para **180**.

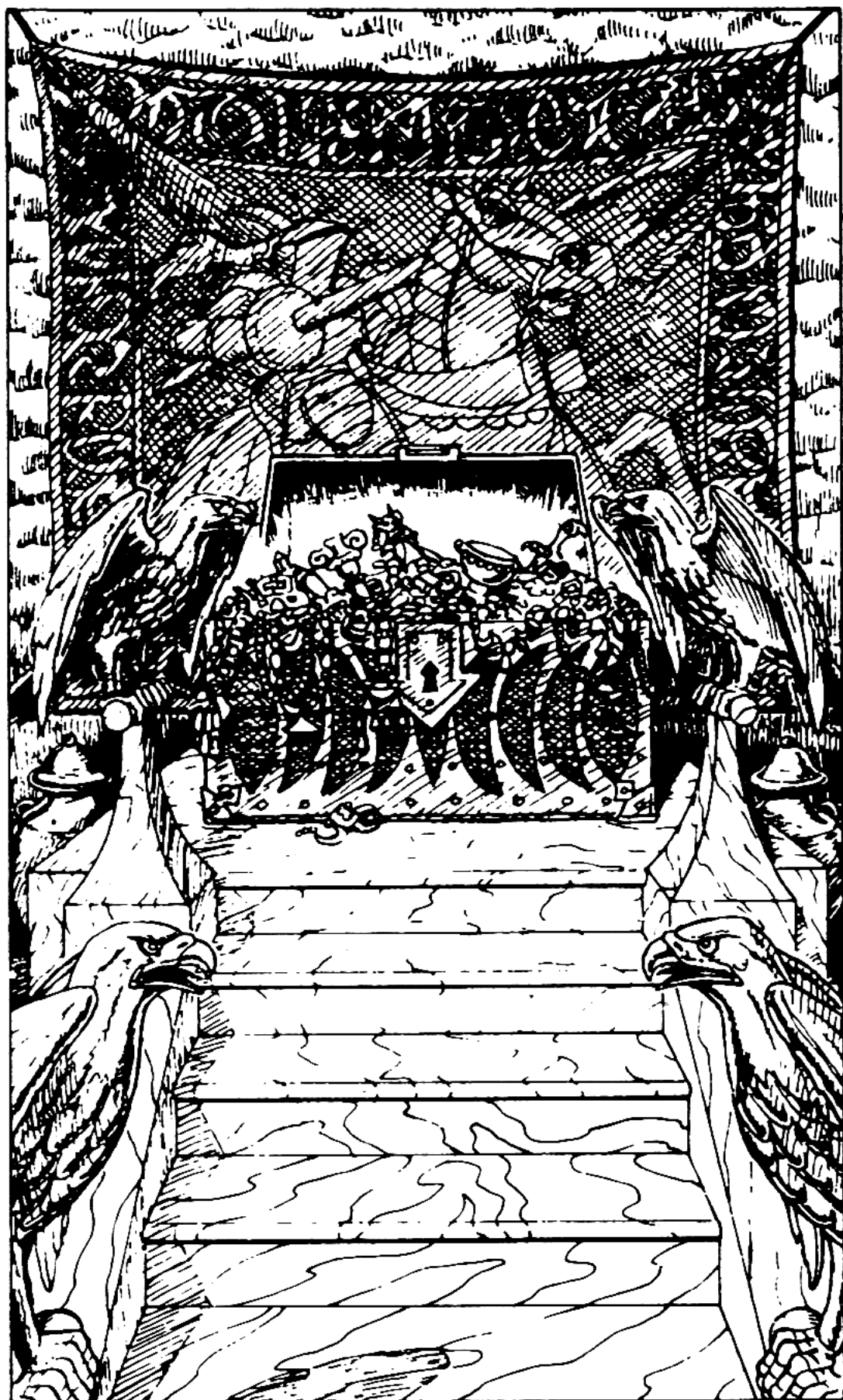
384

O Diabo de Ossos o paralisa de medo e você se sente impossibilitado de se mover, enquanto ele se aproxima com horrorosos passos sacolejantes. Jogue três dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos de HABILIDADE, volte para **29**. Se o total for maior, volte para **265**.

385

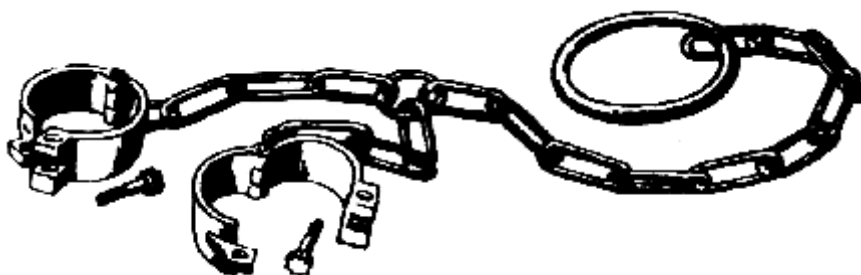
O Mestre de Provas não espera um outro golpe na cabeça e, erroneamente, mantém a vara baixa. Sua vara bate na cabeça dele e você dá um grito de vitória. Você triunfou contra todas as expectativas, no combate ritual. Volte para **362**.





386

A porta se abre para uma câmara luxuosamente mobiliada. Objetos esplêndidos estão por toda parte, mas seus olhos ficam hipnotizados por um baú de tesouro aberto, no meio de uma plataforma suspensa no fundo da câmara. Estátuas de águias de ouro maciço estão colocadas nos quatro cantos dos degraus de mármore, que levam à plataforma. O baú de tesouro está cheio até em cima de diamantes, objetos de ouro e incontáveis pedras preciosas. Você sobe os degraus, mas assim que está apto a tocar o tesouro, a ilusão se quebra e vê que não está tocando ouro ou pedras preciosas de jeito nenhum, e sim as mandíbulas abertas da terrível Fera Ilusionista. Um matador repulsivo, que tem a habilidade de criar uma ilusão perfeita, e agora se revela como uma gigantesca boca verde com fileiras de dentes pontudos como agulhas. As mandíbulas se fecham de estalo, quase cortando você em dois. Sua segunda mordida tem mais sucesso.



387

A maça de seu oponente acerta o alvo – suas têmporas. Você cai no chão sem sentidos e nunca mais se move. Sua provação na arena terminou.

388

Caminhando, você fica surpreso ao ouvir um guincho acima de seu grito de “Alô!” Olha para cima e vê um rosto pequeno encarando você de uma grade no teto. “Estou com fome!” diz o homenzinho. “Dê-me alguma comida e lhe direi uma ou duas coisas sobre alguém que está por encontrar”. Ele joga uma sacola de algodão presa por um pedaço de barbante, com esperança antecipada. Se desejar oferecer ao homenzinho algumas castanhas e frutinhas, volte para **309**. Se preferir prosseguir sem dar sua preciosa comida, volte para **58**.

389

Você tem sorte, pois o rato que o mordeu não está com raiva. Você puxa o vil roedor de sua perna e o golpeia com sua espada. Volte para **146** e continue o combate.

390

Apertando-se de encontro à parede, você pisa devagar e cuidadosamente debaixo das lanças. Logo está além delas e conclui que devem ter sido colocadas lá como um obstáculo. Você se estica e fica a ponto de tocar a ponta de uma lança. Se desejar tentar tirar uma lança de seu lugar, volte para **110**. Se preferir continuar andando, volte para **5**.

391

Você olha na escuridão da caverna da Centopéia. As paredes estão molhadas e cheias de limo, e não pode ver muito longe. Se desejar entrar na caverna, volte para **89**. Se preferir continuar andando ao longo do túnel, volte para **161**.

**392**

O Mestre de Provas não espera para contar os anéis. Com uma voz fria, ele diz: “Só há uma maneira de lidar com mentirosos”. Antes que possa desembainhar sua espada, um relâmpago sai do dedo esticado do feiticeiro e bate em seu peito. Tão perto, contudo tão longe...você falhou na última prova.

393

Por sorte, o seu braço com escudo é que foi ferido. Perca 2 pontos de ENERGIA. Se desejar ficar onde está e continuar a girar sua maça, volte para **159**. Se desejar dar um passo à sua esquerda, volte para **120**.

394

A tocha faz sombras sinistras dentro do túnel abandonado, mas você está preocupado apenas com as palavras e números na parte de trás da porta. Em letra quase ilegível, lê: “Ponha um, 249”. Você registra na memória o que leu e, então, sai em direção à porta do outro lado da junção em forma de T. Volte para **375**.

395

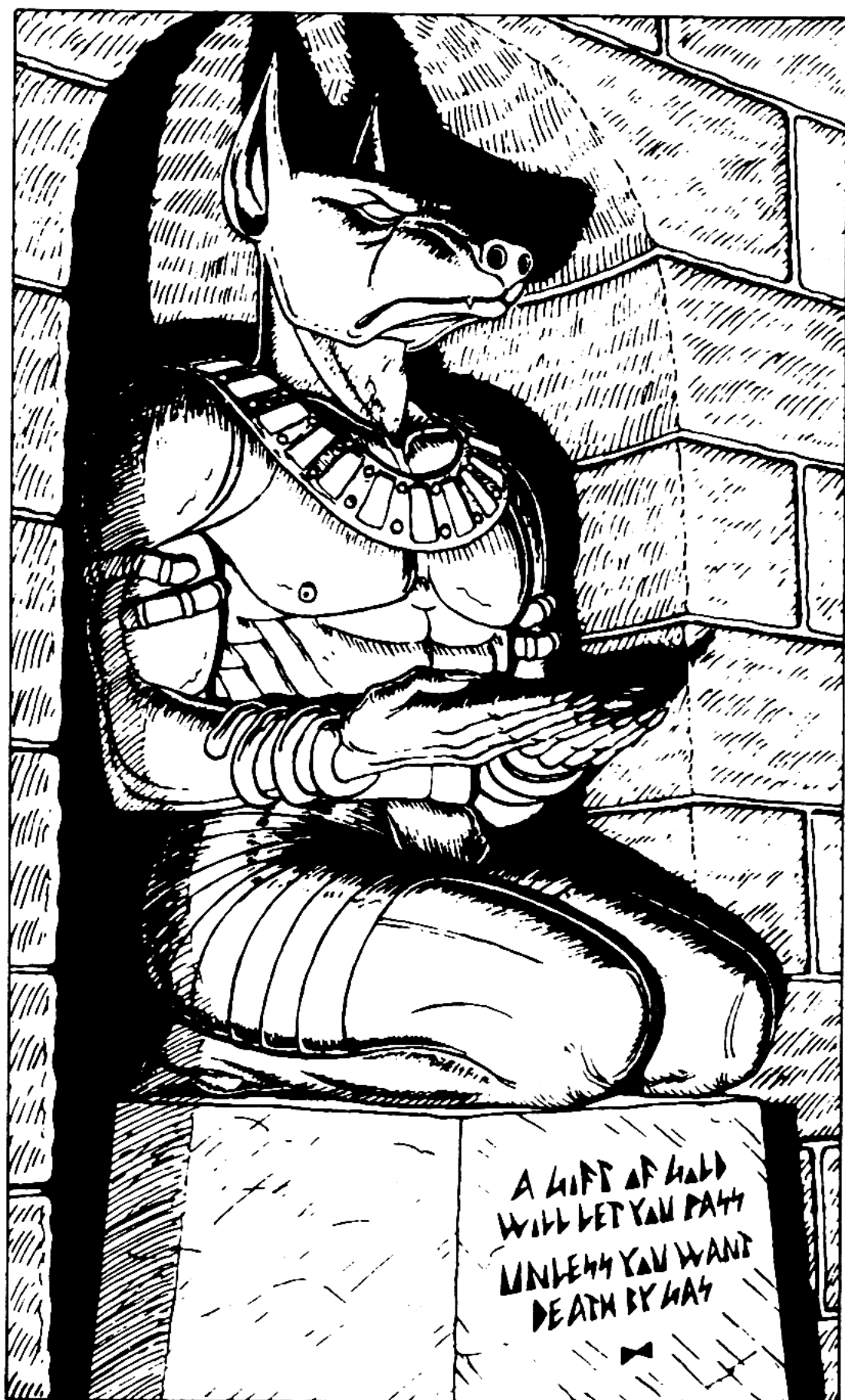
A fruta é deliciosa e satisfaz. Adicione 2 pontos de ENERGIA. Quando acaba de comer o suficiente, volta para dentro do túnel e prossegue por ele. Volte para **20**.

396

Como um leão enjaulado, você anda entre as barras, ficando cada vez mais raivoso. Está preso numa armadilha e não há escapatória. Minutos depois, escuta um chiado vindo de cima, enquanto um gás venenoso é lançado no ar para terminar seu desafio.

397

O túnel logo termina em uma escadaria de pedra. Velas sustentadas em crânios abertos estão espalhadas pelo corrimão para iluminar o caminho. As escadas levam para cima e para baixo. Se desejar subir as escadas, volte para **305**. Se preferir descê-las, volte para **93**.



398

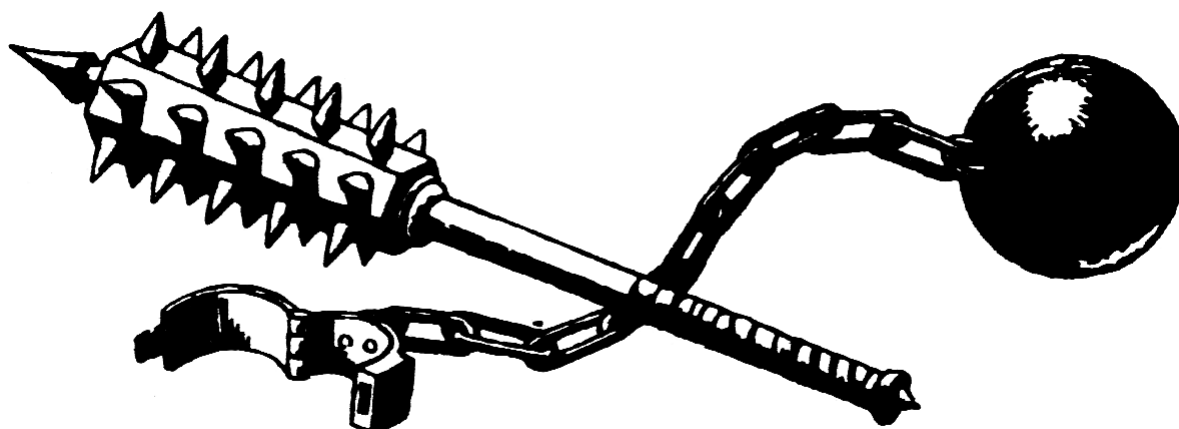
Em uma reentrância arqueada na parede esquerda, você vê um grande ídolo de bronze de uma divindade humana, com cabeça de cachorro. Suas mãos estão com as palmas viradas para cima e há uma inscrição embaixo dele, que diz: “Um presente de ouro o deixará passar, a menos que queira morrer por gás”. Você nota que as narinas da cabeça de cachorro estão abertas. Se puder e desejar colocar um item de ouro na palma da mão do ídolo, volte para **299**. Se preferir arriscar passar por ele, volte para **193**.

399

Para sua sorte, seu pesadelo termina quando um dos outros concorrentes entra no aposento da feiticeira e abre a caixa de madeira. Seus olhos se enchem de luz e sente seu corpo como se estivesse se expandindo. Você se encontra parado em um aposento vazio, muito pequeno. Há uma alavanca na parede, que pode ser empurrada para cima ou puxada para baixo. Se desejar empurrar a alavanca para cima, volte para **242**. Se desejar puxá-la para baixo, volte para **376**.

400

Para a alegria descontrolada da multidão, o prêmio de vitória lhe é dado pelo Barão Sukumvit. A soma de dinheiro é maior do que você jamais poderia sonhar, quanto mais carregar. Na semana seguinte, você se recupera da provação e volta a se divertir. Começa a pensar sobre o que vai fazer com todo o dinheiro. Uma idéia maluca atravessa sua mente: contratar um exército e conquistar as terras desconhecidas ao leste das Colinas Moonstone. Quanto mais pensa nisso, mais a idéia o atrai. No dia seguinte, começam seus preparativos, notícias de recrutamentos correm por toda a cidade e através do resto da província. De coração novo e espírito leve, você sai para leste uma semana depois, com sua armada pronta para começar uma nova aventura.





PROVA DOS CAMPEÕES

Finalmente - um retorno ao calabouço da morte! A misteriosa e traiçoeira mente do barão Sukumvit acabou de reconstruir o mortal labirinto de Fang. Novas armadilhas, terrores e monstros esperam você a cada rodada. Antes mesmo de entrar no labirinto, você precisa resistir aos Jogos de Gladiadores do lorde Carnuss, o maligno irmão do barão, cujos desejos o escravizaram. Você conseguirá vencer essa PROVA DOS CAMPEÕES e libertar-se da escravidão?

Para embarcar nessa eletrizante aventura, tudo de que precisa são dois dados, lápis e borracha. VOCÊ DECIDE que rotas seguir, que perigos enfrentar e contra quais adversários lutar.

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
Uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração de capa por
Brian Williams

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-50-X

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Agradecimento à Renato Ferreira pela colaboração.

Obs: Este lançamento foi um trabalho em parceria, entre mim, Oculum e o tomasmp.

Visite: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471>
<http://aventuras-fantasticas.blogspot.com/>

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para oculum.malum@gmail.com